



2013年中国游戏产业报告

(摘要版)

*2013 China Gaming Industry Report
(Abstract)*

中国音像与数字出版协会游戏工委

CNG中新游戏研究(伽马数据) 国际数据公司(IDC)



中国书籍出版社
China Book Press

2013年中国游戏产业报告

(摘要版)

*2013 China Gaming Industry Report
(Abstract)*

中国音像与数字出版协会游戏工委

CNG中新游戏研究(伽马数据) 国际数据公司(IDC)



中国书籍出版社
China Book Press

图书在版编目 (CIP) 数据

2013年中国游戏产业报告：摘要版/中国音像与数字出版协会游戏工委，CNG 中新游戏研究（伽马数据），国际数据公司（IDC）编写。—北京：中国书籍出版社，2013.12

ISBN 978-7-5068-3912-9

I. ①2… II. ①中… ②C… ③国… III. ①互联网络—游戏—产业—研究报告—中国—2013 IV. ①G899-29

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 302264 号

2013 年中国游戏产业报告：摘要版

中国音像与数字出版协会游戏工委

CNG 中新游戏研究（伽马数据） 国际数据公司（IDC）

编写

责任编辑 庞元 许艳辉

责任印制 孙马飞 张智勇

封面设计 北京楠竹文化发展有限公司

出版发行 中国书籍出版社

地址 北京市丰台区三路居路 97 号（邮编：100073）

电话 (010) 52257143（总编室） (010) 52257153（发行部）

电子邮箱 chinabp@vip.sina.com

经销 全国新华书店

印刷 三河市国源印刷有限公司

开本 787 毫米×1092 毫米 1/16

印张 10.5

字数 186 千字

版次 2013 年 12 月第 1 版 2013 年 12 月第 1 次印刷

书号 ISBN 978-7-5068-3912-9

定价 89.00 元

版权所有 翻印必究

《2013 年中国游戏产业报告（摘要版）》

调查和编撰人员名单

支持单位：中华人民共和国新闻出版广电总局数字出版司

主办单位：中国音像与数字出版协会游戏工委（GPC）

数据分析：国际数据公司（IDC） CNG 中新游戏研究（伽马数据）

报告撰写：CNG 中新游戏研究（伽马数据）

官方网站：游戏产业网 www.cgigc.com.cn

合作媒体：中国新闻网游戏频道 人民网 央视网游戏台
17173 178 新浪游戏 多玩游戏 腾讯游戏
中华网游戏 07073 叶子猪 游久网 265G
电玩巴士 游戏风云 网易游戏 DoNews 等

专家顾问：宋建新 武连峰

编委会主任：刘杰华 张遥力

编委：郑南 王旭

编撰人员：郑南 唐亮 王旭 李斯为 滕华

陈湘 刘占兴 王颖 张亚男 姜家琳

调查人员：郑南 王旭 陈湘 滕华 邱元锐

鸣谢：姚壮宪 于翔



Game

前言

2013年中国游戏产业调查活动是在出版行政主管部门的支持下，由中国音像与数字出版协会游戏工委（GPC）主导开展的面向全国的游戏产业调查工作。2004年至2012年以来，游戏工委连续9年9次发布年度中国游戏产业报告，由于数据来源于游戏企业、游戏消费者，调查范围覆盖全国，统计分析方法科学客观，全面真实反映产业现状，预测发展趋势与实际发展基本相符，其专业性、权威性得到广泛认可，成为中国游戏产业蓝皮书。历年历次的中国游戏产业报告被国内外媒体和机构广泛引用，成为游戏专业人士的第一手研究资料，也是企业与公众了解中国游戏产业的重要参考。

为满足国内外研究了解中国游戏产业的愿望，自2012年起，中国游戏产业调查活动报告发布由一年一次调整为当年7月发布当年1—6月中国游戏产业报告，12月底前后发布年度中国游戏产业报告。本次调查活动为2013年度中国游戏产业调查活动，由游戏工委、CNG中新游戏研究（伽马数据）、国际数据公司（IDC）合作

开展,调查结果显示于《2013年中国游戏产业报告》。

本次中国游戏产业调查工作得到了国家新闻出版广电总局数字出版司大力支持,同时得到媒体、游戏企业、产业专家、游戏消费者的大力帮助。在此,致以衷心感谢!

Game

目 录

第 1 部分 中国游戏产业发展状况

1.1	中国游戏市场用户数量	3
1.2	中国游戏市场实际销售收入	4
1.2.1	中国游戏细分市场实际销售收入	5
1.2.2	中国游戏细分市场份额	5
1.3	中国自主研发网络游戏市场实际销售收入	7
1.4	中国游戏产业环境分析	8
1.4.1	中国游戏产业发展环境特征	8
1.4.2	中国游戏产业发展环境驱动因素	11
1.4.3	中国游戏产业发展环境阻碍因素	12
1.4.4	中国游戏产业发展趋势	14

第 2 部分 中国客户端网络游戏行业发展状况

2.1	中国客户端网络游戏用户数量	19
-----	---------------------	----

2.2	中国客户端网络游戏市场实际销售收入	20
2.3	中国客户端网络游戏市场占有率	21
2.4	中国客户端网络游戏类型	22
2.5	中国客户端网络游戏细分市场状况	23
2.5.1	角色扮演类客户端网络游戏市场实际销售收入	23
2.5.2	休闲竞技类客户端网络游戏市场实际销售收入	24
2.6	中国客户端网络游戏行业分析	25
2.6.1	中国客户端网络游戏市场发展特征	25
2.6.2	中国客户端网络游戏行业发展驱动因素	27
2.6.3	中国客户端网络游戏行业发展阻碍因素	28
2.6.4	中国客户端网络游戏行业发展趋势	30

第3部分 中国网页游戏行业发展状况

3.1	中国网页游戏用户数量	35
3.2	中国网页游戏市场实际销售收入	36
3.3	中国网页游戏市场占有率	37
3.4	中国网页游戏行业分析	38
3.4.1	中国网页游戏行业发展特征	38
3.4.2	中国网页游戏行业发展驱动因素	40
3.4.3	中国网页游戏行业发展阻碍因素	41
3.4.4	中国网页游戏行业发展趋势	43

第4部分 中国移动游戏行业发展状况

4.1	中国移动游戏用户数量	47
4.2	中国移动游戏市场实际销售收入	48
4.3	中国移动游戏市场占有率	49

4.4	中国移动游戏类型	50
4.5	中国移动游戏行业分析	51
4.5.1	中国移动游戏行业发展特征	51
4.5.2	中国移动游戏市场发展驱动因素	53
4.5.3	中国移动游戏行业发展阻碍因素	54
4.5.4	中国移动游戏行业发展趋势	56

第5部分 中国单机游戏行业发展状况

5.1	中国单机游戏市场实际销售收入	61
5.2	中国单机游戏行业分析	62
5.2.1	中国单机游戏行业特征	62
5.2.2	中国单机游戏行业发展驱动因素	62
5.2.3	中国单机游戏行业发展阻碍因素	63
5.2.4	中国单机游戏行业发展趋势	63

第6部分 中国自主研发网络游戏海外市场状况

6.1	中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入	67
6.2	中国自主研发网络游戏海外出口行业状况	68
6.2.1	中国自主研发网络游戏海外市场发展特征	68
6.2.2	中国自主研发网络游戏海外市场发展驱动因素	70
6.2.3	中国自主研发网络游戏海外市场发展阻碍因素	71
6.2.4	中国自主研发网络游戏海外市场发展趋势	72

第7部分 百家争鸣

7.1	游戏企业观点	77
-----	--------------	----

7.2	游戏媒体观点	94
-----	--------------	----

第8部分 附录

8.1	报告术语	109
8.1.1	游戏作品	109
8.1.2	游戏企业	113
8.1.3	游戏技术	115
8.1.4	游戏营销	116
8.2	中国游戏产业 2013 年大事记	119
8.3	中国网络游戏海外出口模式	127
8.3.1	客户端网络游戏海外出口模式	127
8.3.2	网页游戏海外出口模式分析	129
8.3.3	移动游戏海外出口模式分析	131
8.4	2013 年海外游戏市场综述	133
8.4.1	北美市场	134
8.4.2	拉丁美洲市场	140
8.4.3	欧洲市场	141
8.4.4	亚洲市场	148
8.5	参考资料	154
8.6	第八批“中国民族网络游戏出版工程”项目名单	157
8.7	第四届中华优秀出版物(游戏出版物)奖获奖作品 名单	160

Game

第 1 部分

中国游戏产业发展状况

● 2013 年中国游戏产业报告(摘要版)

- 1.1 中国游戏市场用户数量
- 1.2 中国游戏市场实际销售收入
- 1.3 中国自主研发网络游戏市场实际销售收入
- 1.4 中国游戏产业环境分析

1.1 中国游戏市场用户数量

2013年，中国游戏市场用户数量约达4.9亿人，比2012年增长了20.7%。



图 1

资料来源：GPC IDC and CNG

1.2 中国游戏市场实际销售收入

2013年，中国游戏市场（包括网络游戏市场、移动游戏市场、单机游戏市场等）实际销售收入达到831.7亿元人民币，比2012年增长了38.0%。



图 2

资料来源：GPC IDC and CNG

1.2.1 中国游戏细分市场实际销售收入

2013 年，中国游戏市场实际销售收入构成如下：客户端网络游戏市场实际销售收入 536.6 亿元，网页游戏市场实际销售收入 127.7 亿元，移动游戏市场实际销售收入 112.4 亿元，社交游戏市场实际销售收入 54.1 亿元，单机游戏市场实际销售收入 0.9 亿元。

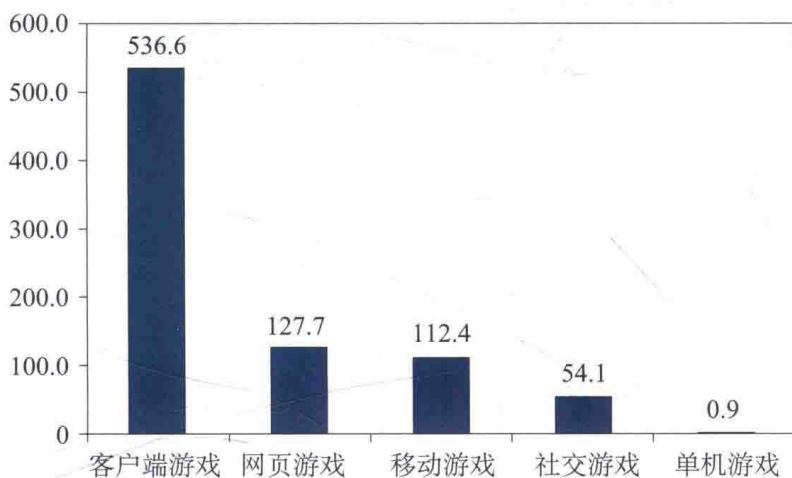


图 3

资料来源：GPC IDC and CNG

1.2.2 中国游戏细分市场市场份额

2013 年，在中国游戏市场实际销售收入中，客户端网络游戏市场占有率达到 64.5%，网页游戏市场占有率达到 15.4%，移动游戏市场为 13.5%，社交游戏市场为 6.5%，单机游戏为 0.1%。

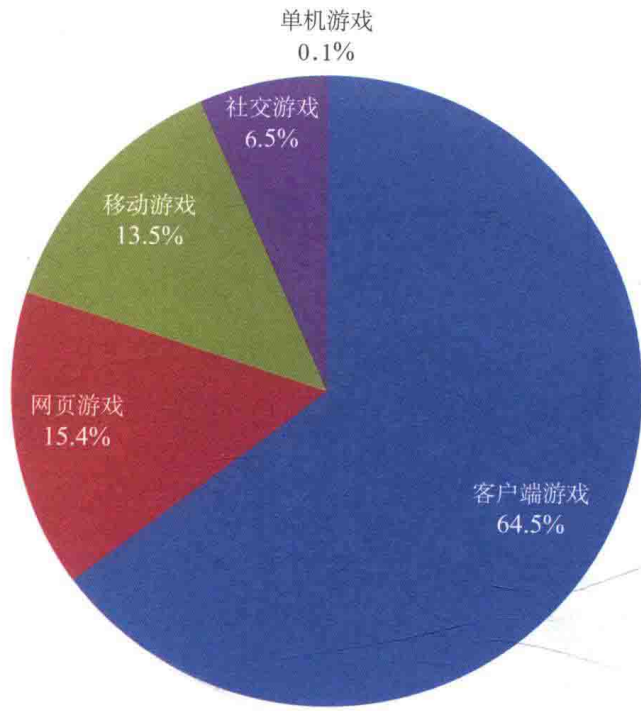


图 4

资料来源：GPC IDC and CNG

1.3 中国自主研发网络游戏市场实际销售收入

2013年，中国自主研发网络游戏市场销售收入达到476.6亿元人民币，比2012年增长了29.5%。



图5

资料来源：GPC IDC and CNG