

上半年收入、用户“双降” 游戏或进入存量竞争时代

本报记者 许心怡 吴可仲 北京报道

中国游戏行业行至今年上半年，一些转折迹象或已显现。

7月21日，由中国音像与数字出版协会(以下简称“中国音数协”)游戏工委与中国游戏产业研究院发布的《2022年1—6月中国游戏产业报告》(以下简称《报告》)显示，上半年中国游戏市场销售收入与用户规模均下降，游戏“人口红利”基本消失，行业或已进入存量竞争时代。

具体到细分赛道，在中国市

收入、用户“双降”

“游戏产业的‘人口红利’基本消失，行业或已进入存量竞争时代。”

《报告》指出，上半年中国游戏市场销售收入与用户规模“双降”。数据显示，今年上半年，中国游戏市场实际销售收入1477.89亿元，同比下降1.8%，出现近年来的首次同比下降；中国游戏用户约6.66亿人，同比下降0.13%。

中国音数协第一副理事长、游戏工委主任委员张毅君表示，出现“双降”的主因是新冠肺炎疫情期间用户收入减少，消费意愿降低以及游戏企业经营成本持续增加等。“游戏产业的‘人口红利’基本消失，行业或已进入存量竞争时代。”张毅君说。

受市场整体低迷影响，上半年中国自研游戏在国内遇冷，实际销售收入1245.82亿元，同比下降4.25%；得益于中国游戏企业持续布局海外市场，自研游戏上半年在海外实际销售收入达89.89亿美元，同比增长6.16%，但增长率8年来首次降至个位数。张毅君表示，海外市场增速放缓是由于海外买量成本增加，国际贸易壁垒趋强。不过，中国自研游戏出海在地理和种类上挖掘的空间都比以往更加广阔。

张毅君认为，中国移动游戏出海涉及到的国家和地区明显增多，美国、日本仍是最主要的两大出海目的地，位居第三的韩国则正逐渐被其他市场赶超。

今年上半年出海自研移动游戏中，策略、角色扮演和射击三类的营收占比超过70%，其中策略类游戏市场占比与第二名的差距大幅缩小，“自研游戏出海类型正在

场占主导地位的手游市场规模缩小，而客户端游戏市场则实现增长。究其原因，一方面是由于上半年缺少手游爆款新品，另一方面则是以移动游戏为核心的全平台发行模式反哺客户端游戏。

而在政策端，一些利好信号接连释放。其中，版号在今年上半年恢复发放，并且商务部等27个部门于近日发文提出，“扩大网络游戏审核试点”。业内人士认为，这意味着官方致力于提高游戏审批流程的效率，引导行业精品化发展。

由“一超两强”逐渐走向“三足鼎立”。张毅君说。

在国内市场，移动游戏仍是主流，收入占比达74.75%，但其市场规模首次出现负增长，上半年中国移动游戏市场实际销售收入1104.75亿元，同比减少3.74%；客户端游戏上半年在中国市场收入占比达20.80%，上半年中国客户端游戏市场实际销售收入增长2.85%，达到307.4亿元。

张毅君表示，上半年移动游戏市场缺少爆款新品，收入主要依靠原有产品支撑，加之新冠肺炎疫情期间用户收入减少、换买手机欲望下降，导致移动游戏市场缩水明显；以移动游戏为核心的全平台发行模式更加成熟，用户使用习惯的回归，为客户端游戏带来些许转机。

相比之下，网页游戏市场持续萎缩，上半年实际销售收入同比下降10.4%至27.06亿元，收入占比为1.83%。

由于疫情导致新款主机硬件供应不足，上半年中国主机游戏市场实际销售收入为8.81亿元，同比减少1.02%。

《报告》指出，上半年中国游戏产业在未成年人保护、海外市场开拓、科技创新、多平台跨领域融合、传播社会正向价值等方面取得阶段性成果，但也正面临多方面困难：除了新冠肺炎疫情初期“宅”经济红利的消退，新产品开发、创新势头不足也不利于产业可持续发展，此外全球政治局势与地缘政治日益复杂也使得中国游戏产业出海风险加剧。

利好信号释放

“版号常态化趋势明朗，游戏公司能拿到版号并正常推动新游上线，从而有助于稳定市场新游供给，游戏公司也能随着新游上线周期释放业绩增量。”

今年上半年，游戏行业的一大喜事是停滞8个月的游戏版号恢复下发。截至目前，今年已有3批共172款游戏获批版号。

政策方面对版号的利好也在进一步显现。

7月21日，商务部等27个部门发布《关于推进对外文化贸易高质量发展的意见》(以下简称《意见》)。《意见》提出，“聚焦推动文化传媒、网络游戏、动漫、创意设计等领域发展，开展优化审批流程改革试点，扩大网络游戏审核试点，创新事中事后监管方式。”

“网络游戏审核试点”系指“网络游戏属地管理试点”。2021年9月，国务院印发《关于推进自由贸易试验区贸易投资便利化改革创新若干措施》，其中第十六条显示，“符合条件的自贸试验区所在地推进网络游戏审核试点工作”。

今年6月7日，国家新闻出版署发布的版号名单中，部分游戏标注有“试点”的字样。业内人士认为，这意味着游戏版号审批权将被下放至地方。

信达证券传媒互联网及海外首席分析师冯翠婷对《中国经营报》记者表示，其认为版号审批机制并未有太大变化，地方试点以收材料为主，主要的审批工作还是在国家新闻出版署进行。今年6月

多家公司业绩预告亮眼

截至7月28日，已有至少15家游戏上市公司披露上半年业绩预告，三七互娱、完美世界等多家知名公司业绩表现亮眼。

7月21日发布的《意见》提出，大力发展数字文化贸易，支持网络游戏、电子竞技等领域出口竞争优势，提升文化价值，打造具有国际影响力的中华文化符号，为轰轰烈烈的国产游戏出海大潮再添声势。

《意见》还显示，要为文化行业融资提供方便，包括“利用市场化方式为符合条件的文化贸易企业提供融资支持”“积极支持符合条件的文化贸易企业上市融资”等。

在《意见》发布当日，游戏股逆势走强，冰川网络等公司涨超



2022年7月28日，参观者在2022全球数字经济大会拉萨峰会上体验VR游戏。

新华社/图

份国产网络游戏审批信息中，出版/运营单位为北京、上海、广东、江苏的产品分别为6、8、1、1个。信达证券方面对6月版号信息分析认为，最终审批依然由国家新闻出版署进行。

《意见》中的“创新事中事后监管方式”是否意味着游戏审核口径

将放松？冯翠婷对此并不认同。她认为，“网络游戏审核试点”主要会在审批流程的效率上进行提升，但审核仍然从严，“事前审批该做的一些事还是会做，对整体游戏版号总量也会有控制”。

冯翠婷指出，今年4月以来发布的三批版号数量分别是45款、60

款和67款，数量有上升趋势，且游戏品类方面呈现健康的分布，对于行业来说是一个积极的信号。“版号常态化趋势明朗，游戏公司能拿到版号并正常推动新游上线，从而有助于稳定市场新游供给，游戏公司也能随着新游上线周期释放业绩增量。”冯翠婷团队分析认为。

MMORPG手游，公司开拓新的流量渠道，采取定制化版本开发等措施，减缓充值及收入下滑速度。三七互娱目前预告了最大利润数字，上半年净利润同比增长87.42%—99.13%，达到16亿元—17亿元。该公司特别指出，其海外市场营业收入预计同比增长超40%，海外营业收入占比不断提升。

三七互娱出海成绩主要得益于其以末日、丧尸危机为题材的SLG手游《Puzzles & Survival》。根据第三方数据机构Sensor Tower发布的2022年6月中国手游出海榜单，

这款上线一年多的游戏排名第五。此外，完美世界业绩预告显示，其上半年净利润预计为去年同期的三倍，达到11.1亿元—11.6亿元，主要原因包括去年海外项目亏损，以及《幻塔》等新产品在今年上半年贡献了良好的业绩增量。

相比之下，一些公司未能摆脱颓势。其中，游久游戏、晨鑫科技于今年6月公告退市。游族网络、世纪华通等公司预计上半年盈利收窄，凯撒文化等预计上半年亏损。

搭乘数实融合东风 游戏能否开辟新蓝海？

软硬件互相促进

本报记者 李哲 北京报道

当前，我国已经成为全球第一大游戏市场。《2022年1—6月中国游戏产业报告》显示，我国游戏用户规模达6.66亿人。巨大的市场推动着游戏技术不断迭代升级。

《中国经营报》记者注意到，7月21日发布的《游戏技术——数实融合进程中的技术新集群》(以下简称《数实融合报告》)首次提出了跨领域的科技进步贡献率量化测评方法。经测算，游戏技术对于芯片产业、高速通信网络产业、AR/VR产业分别有14.9%、46.3%、71.6%的科技进步贡献率。

如今，越来越多的游戏公司正在脱离以往“玩游戏”的传统认知，将更多的游戏技术与实体经济结合，与其他产业融合发展。腾讯公司高级副总裁马晓轶表示，游戏本就不是一个孤立发展的产业。伴随着技术的不断进步，游戏一定会融入更多经济发展与社会生活之中，释放更大的科技力量和更为丰富的价值。

软硬件的互相促进几乎伴随着游戏产业的整个生命周期。

市场调研机构Newzoo发布的数据显示，2015年中国游戏市场规模达到222亿美元，正式超越美国成为全球最大的游戏市场。中国移动游戏收入在2015年达到65亿美元，成为超越日本和美国的全球第一大手游市场。

另据中国音像与数字出版协会游戏工委发布的《2021中国游戏产业报告》，中国游戏市场2021年实际销售收入2965.13亿元，比2020年增长178.26亿元，同比增长6.4%。与此同时，中国游戏用户数量也保持了稳定增长，用户规模达

游戏产业新方向

当前，游戏产业经过此前数年的快速发展，已经孕育出大量新技术，并不断以数字技术为引擎，带动实体经济加速发展。

2021年12月，国务院印发的《“十四五”数字经济发展规划》中提到，以数字技术与实体经济深度融合为主线，加强数字基础设施建设，完善数字经济治理体系，协同推进数字产业化和产业数字化，赋能传统产业转型升级，培育新产业新业态新模式，不断做强做优做大我国数字经济，为构建数字中国提供有力支撑，并提出到2025年，数字经济迈向全面扩展期，数字经济核心产业增加值占GDP比重达到10%的总体目标。

7月21日，中国音像与数字出版协会常务副理事长兼秘书长敖

到6.66亿人，同比增长0.22%。

其中，移动游戏市场用户人数达到6.56亿人，同比增长0.23%，实际销售收入达到2255.38亿元，比2020年增加了158.62亿元，同比增长7.57%，在整体市场营收收入中占比达到76.06%。

短短的六年时间里，我国游戏市场规模增长一倍有余。伴随着游戏市场的不断扩张，对硬件的要求也在随之增加。移动端游戏收入已经在游戏产业中占据了绝对的领先地位，这背后离不开5G技术带来的网络质量全方位提升，进而让移动游戏迎来爆发。

《数字中国发展报告(2021

年)》显示，截至2021年底，我国已建成142.5万个5G基站，总量占全球60%以上，5G用户数达到3.55亿户，千兆用户规模达3456万户，行政村、脱贫村通宽带率达100%。截至2021年底，IPv6地址资源总量位居世界第一，IPv6活跃用户数达6.08亿。算力规模全球排名第二，近5年算力年均增速超过30%。

IDC发布的《全球增强与虚拟现实支出指南》(IDC Worldwide Augmented and Virtual Reality Spending Guide)预测数据显示，2021年全球AR/VR总投资规模接近146.7亿美元，并有望在2026年增至747.3亿美元，五年复合增长率

大科技博弈的重要领域。事实上，当前部分地方已经认识到数字技术对实体经济的带动作用，并出台政策推动相关产业发展。2022年7月，上海市发布的《上海市培育“元宇宙”新赛道行动方案(2022—2025年)》中提到，元宇宙是未来虚拟世界和现实社会交互的重要平台，是数字经济新的表现形态，潜力巨大。上海市将坚持虚实结合，以虚实价值为导向，发挥上海在5G、数据要素、应用场景、在线新经济等方面优势，推动元宇宙更好赋能经济、生活、治理数字化转型；力争打造10家具有国际竞争力的头部企业、100家“专精特新”企业，推出50+示范场景、100+标杆性产品和服务，到2025年产业规模达到3500亿元。

到6.66亿人，同比增长0.22%。

其中，移动游戏市场用户人数达到6.56亿人，同比增长0.23%，实际销售收入达到2255.38亿元，比2020年增加了158.62亿元，同比增长7.57%，在整体市场营收收入中占比达到76.06%。

短短的六年时间里，我国游戏市场规模增长一倍有余。伴随着游戏市场的不断扩张，对硬件的要求也在随之增加。移动端游戏收入已经在游戏产业中占据了绝对的领先地位，这背后离不开5G技术带来的网络质量全方位提升，进而让移动游戏迎来爆发。

《数字中国发展报告(2021

年)》显示，截至2021年底，我国已建成142.5万个5G基站，总量占全球60%以上，5G用户数达到3.55亿户，千兆用户规模达3456万户，行政村、脱贫村通宽带率达100%。截至2021年底，IPv6地址资源总量位居世界第一，IPv6活跃用户数达6.08亿。算力规模全球排名第二，近5年算力年均增速超过30%。

IDC发布的《全球增强与虚拟现实支出指南》(IDC Worldwide Augmented and Virtual Reality Spending Guide)预测数据显示，2021年全球AR/VR总投资规模接近146.7亿美元，并有望在2026年增至747.3亿美元，五年复合增长率

到6.66亿人，同比增长0.22%。

其中，移动游戏市场用户人数达到6.56亿人，同比增长0.23%，实际销售收入达到2255.38亿元，比2020年增加了158.62亿元，同比增长7.57%，在整体市场营收收入中占比达到76.06%。

短短的六年时间里，我国游戏市场规模增长一倍有余。伴随着游戏市场的不断扩张，对硬件的要求也在随之增加。移动端游戏收入已经在游戏产业中占据了绝对的领先地位，这背后离不开5G技术带来的网络质量全方位提升，进而让移动游戏迎来爆发。

《数字中国发展报告(2021

年)》显示，截至2021年底，我国已建成142.5万个5G基站，总量占全球60%以上，5G用户数达到3.55亿户，千兆用户规模达3456万户，行政村、脱贫村通宽带率达100%。截至2021年底，IPv6地址资源总量位居世界第一，IPv6活跃用户数达6.08亿。算力规模全球排名第二，近5年算力年均增速超过30%。

IDC发布的《全球增强与虚拟现实支出指南》(IDC Worldwide Augmented and Virtual Reality Spending Guide)预测数据显示，2021年全球AR/VR总投资规模接近146.7亿美元，并有望在2026年增至747.3亿美元，五年复合增长率

想象空间，而内容则反向促进了硬件产品不断迭代升级来匹配内容，从而让玩家获得更好的游戏体验。二者互相推动形成良性循环。

虽然现在距离VR产品真正进入成熟期尚需时日，但凯撒文化、恺英网络、电魂网络等多家游戏上市公司均向记者表示，其已在VR领域有一些尝试和技术积累。

其中，凯撒文化人士曾向记者表示，该公司在多领域、多空间进行VR探索，推进代号为“动物星球”的游戏项目。据悉，这是一款运用VR、AI、云计算等底层技术研发的游戏，与当前一些传统游戏相比，在底层架构方面存在差异。

释放更大的科技力量和更为丰富的价值。

当前的游戏正在超越传统“玩”的认知，成为一个可以不断创造新价值与新可能的“超级数字场景”。受疫情影响，人们的旅游出行受限，通过与游戏技术的“嫁接”，“云旅游”让游客得以和美景进行全方位互动。目前，已有多家景区推出VR旅游，游客只需戴上VR眼镜，便可“云”游景区。

在丁道师看来，“当前游戏的研发是多种技术整合的过程，包括云计算、VR等感知技术。而这些技术不仅可以应用在游戏领域，还能在其他领域融合发展。比如驾校开设的模拟驾驶课程其实广义来看也是一种游戏技术，游戏技术的提升也可以被应用在这些领域。”