

# 游戏进入存量市场时代 价值亟待重估

本报记者 许心怡 吴可仲 北京报道

2月12日至14日,中国游戏产业年会在广州举行,会上发布了《2022中国游戏产业报告》。

报告显示,市场多项指标向下“狂飙”,在移动游戏领域体现得尤为明显。原因出现在供需两端:消费者收缩开支,减少游戏消费,用

户规模增长见顶;企业投融资减少,新品生产乏力。

此外,《中国经营报》记者获悉,关于游戏技术的向外应用在此次会议上被多次提及。其中,腾讯互动娱乐副总裁张巍表示,游戏作为前沿技术最具活力的应用场景,不断反哺科技创新,成为芯片、5G、人工智能等许多前沿技术的“隐形牵引力”和“技术孵化器”。

## 市场规模近十年首降

七年间增长七倍的中国移动游戏市场,在2022年也首次出现下降。

《2022中国游戏产业报告》显示,2022年中国游戏市场实际销售收入为2658.84亿元,同比下降10.33%,系十年来首次下降。中国音数协第一副理事长张毅君表示,产业发展已进入存量市场时代。

报告显示,中国游戏市场收入下降的原因包括:宏观经济方面,用户消费意愿和能力减弱;行业信心不足,头部企业立项谨慎,中小企业难获投资,游戏新品上线数量少;受疫情影响,游戏企业发展受限,如经营成本大幅提高、项目储备不足,现金流出现缺口、团队工作效率大幅降低等。

国内游戏市场进一步开拓空间表现不足。继2021年用户规模增长放缓后,2022年用户规模出现近十年来首次下降——同比下降0.33%至6.64亿人。用户流失的原因是疫情和新品缺乏。

七年间增长七倍的中国移动游戏市场,在2022年也首次出现下降——实际销售收入为1930.58亿元,同比下降14.40%;移动游戏收入占比十年来首次降低,从76.06%下降至72.61%;移动游戏用户规模增长停滞,同比下降0.23%,达到6.54亿人。

在行业整体不景气的背景下,

客户端游戏则表现亮眼,实际销售收入为613.73亿元,同比增长4.38%。报告认为,客户端游戏核心用户玩家的游玩习惯、付费习惯和付费率相对稳定,且疫情居家带来更多在电脑前玩游戏的时间。

2022年,国产游戏出海也遭遇阻力。中国自主研发游戏海外市场实际销售收入为173.46亿美元,同比下降3.70%,但下降幅度明显小于国内市场收入降幅。

中国出海企业对新兴市场的拓展力度仍在持续加大。美国、日本、韩国仍然是中国游戏进军的主要市场,占比共计56.4%。不过,国产游戏在美日韩欧之外地区的收入占比不断增加:中东和非洲地区、拉丁美洲地区和东南亚地区的移动游戏市场分别增长11.1%、6.9%和5.1%。

中国移动游戏研发商在创建自己的IP方面信心加强,近三年头部产品中源于原创IP的游戏数量逐年增多。2022年,在收入排名前100的移动游戏产品中,原创IP数量占比为53%,另外有23%、7%和6%移动游戏的IP分别源自客户端游戏、小说和主机/单机游戏。此外,在收入排名前100的移动游戏产品中,原创IP的游戏收入最高,占比为45.39%。

## 细分领域仍可挖掘

与海外其他地区相比,中国的主机、单机游戏用户规模有进一步增长空间。

2022年的“逆风”,或许意味着从业者应该更深入地挖掘行业。

第三方研究机构伽马数据发布的《2023游戏产业趋势报告》(以下简称《2023趋势报告》)显示,2022年游戏行业的乏力不仅体现在市场规模上,还发生在金融领域:游戏市场投资事件数量同比下降五成,此前2019年至2021年连年大幅提升;此外,游戏板块股票表现落后于大盘。iOS平台上,来自中国游戏营收TOP 50企业的新品数量同比下降41.8%。

伽马数据方面认为,中国游戏的商业模式还存在进一步挖掘的可能,混合变现或许是一个突破口,“用户的付费意愿存在差异,因此当产品采用单一变现模

式时,无论为内购付费、广告变现、买断制、会员订阅等哪一模式,均会遗漏潜在的收入来源。”

《2023趋势报告》显示,围绕IP的周边产业链有待拓展。虽然公众的文娱支出整体下降(-5%),但降幅明显小于游戏产业(-10.33%),游戏企业拓展其他领域有望起到平稳收入的作用。游戏用户往往对产品内容有着非常高的黏性,或许将会是周边产品的忠实消费者。《2023趋势报告》称,47.2%的游戏用户曾在近几年购买过游戏周边,这其中超过90%的用户有复购行为,68.1%的用户是为喜爱的角色买单。

与海外其他地区相比,中国的主机、单机游戏用户规模有进



图为上海第五届进博会上服务贸易展区,腾讯游戏展台。

视觉中国/图

一步增长空间。伽马数据认为,内此类游戏的发展创造了空间。

根据《2023趋势报告》提供的数据,主机、单机游戏玩家对游戏更加投入。17.5%的主机游戏玩家几乎每天玩游戏,42.3%的用户每周玩1至2次;24%的单机游戏玩家几乎每天都玩,40.6%每周玩1至2次。

颇具潜力的重点领域。

报告称,游戏引擎除了在影视、动画中已经有诸多应用,还被应用于汽车、数字孪生以及元宇宙领域。比如,小鹏G9基于Unity HMI解决方案开发出3D人机交互系统,车内屏幕可以3D形式实时展示当前车辆的周围环境。

完美世界CEO萧泓认为,游戏、电竞已成为5G、大数据、云计算、AR/VR、元宇宙、AIGC等数字技术的完美试验场。游戏与技术相辅相成、互相促进,成为众多数字融合新业态、新场景的底层技术,助力实体经济数字化发展,对包括元宇宙城市、智慧交通、VR医疗等实体经济的数字化转型起到了积极的促进作用。

《2023趋势报告》介绍,游戏产业主要应用到的几项技术,如游戏引擎、游戏AI、云游戏等都将是

区别于游戏引擎塑造游戏“形象”,游戏AI倾向于游戏“内涵”的升华。《2023趋势报告》称,虽然发展尚不完善,但现阶段游戏AI已经可以通过学习、模拟真实人类的行为,在游戏研发、运营等阶段,以数值调试、智能NPC、提升游戏安全等级等形式,在游戏产业的重要环节投入应用。

——经营成就价值——  
**中国经营报**  
CHINA BUSINESS JOURNAL

**珍爱地球  
和谐共生**  
**PROTECT THE EARTH  
AND LIVE IN HARMONY**