

iResearch艾瑞咨询

2010年第二季度网络游戏核心数据发布

网络游戏市场遭遇瓶颈期 二季度出现负增长

- 通过对行业专家、厂商、渠道进行深入访谈，对相关行业主要情况进行了解，并获得相应销售和市场等方面数据。
- 桌面研究，对部分公开信息进行比较，参考用户调研数据，最终获得行业规模的数据。
- 艾瑞获得一些公开信息的渠道：
 - 政府数据与信息
 - 相关的经济数据
 - 行业公开信息
 - 企业年报、季报
 - 行业资深专家公开发表的观点

注：此次发布数据为根据监测方法预估数据，待各企业财报数据发布后将在季度报告中发布实际监测数据。

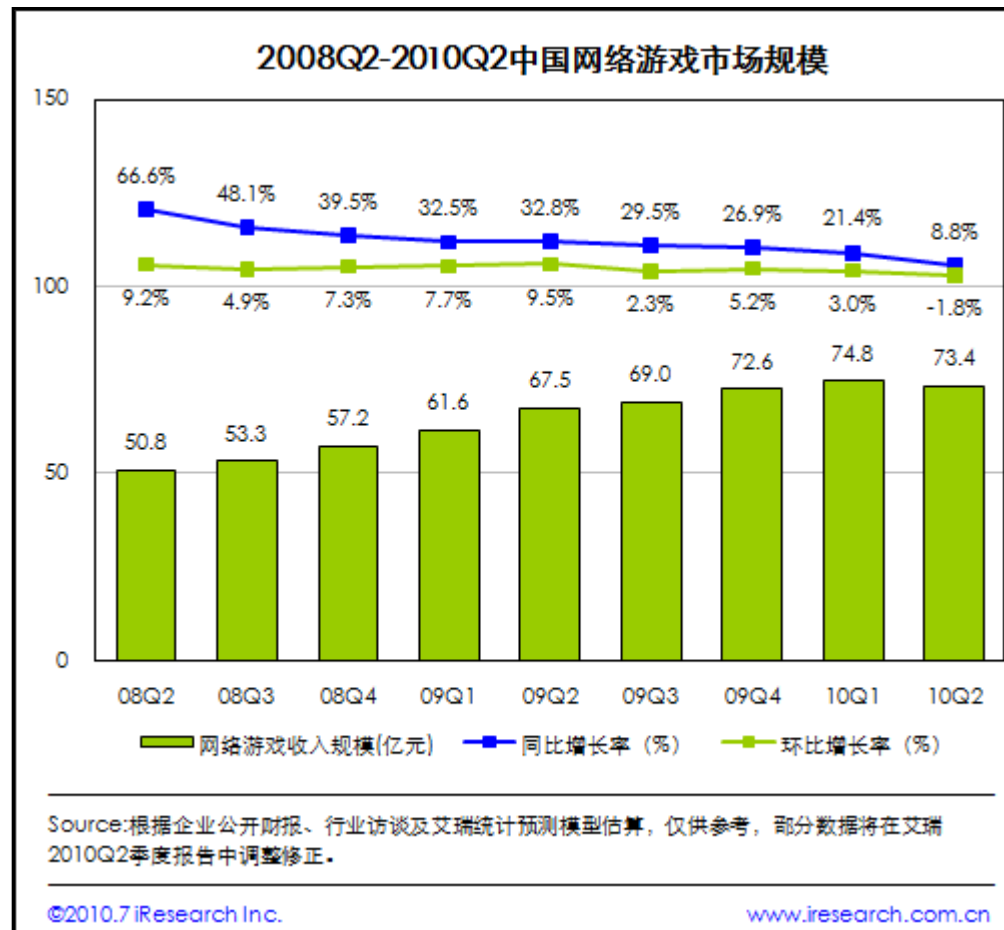
目 录

- 2010年第二季度中国网络游戏市场核心观点
- 2010年第二季度中国网络游戏市场规模
 - 2010年第二季度中国游戏运营商市场规模
 - 2010年第二季度中国网页游戏市场规模
 - 2010年第二季度中国游戏资讯网站用户规模
 - 2010年第二季度中国游戏运营商广告投放费用
- 2010年第二季度中国网络游戏行业趋势分析

- 整个网络游戏市场进入瓶颈期，2010Q2市场规模预计为73.4亿，环比下跌1.8%
- 游戏运营商所面临的运营风险和运营成本都在增大，多家运营商季度营收减少
- 网页游戏市场受整体网络游戏市场趋势的影响，环比下跌3.2%，游戏内容同质化是网页游戏市场无法进一步扩大市场规模的关键
- 面对市场瓶颈，网游运营商都在减少自己的网络广告投放预算，整体游戏运营商网络广告投放规模同比降低29.4%

中国网络游戏整体收入遭遇下滑

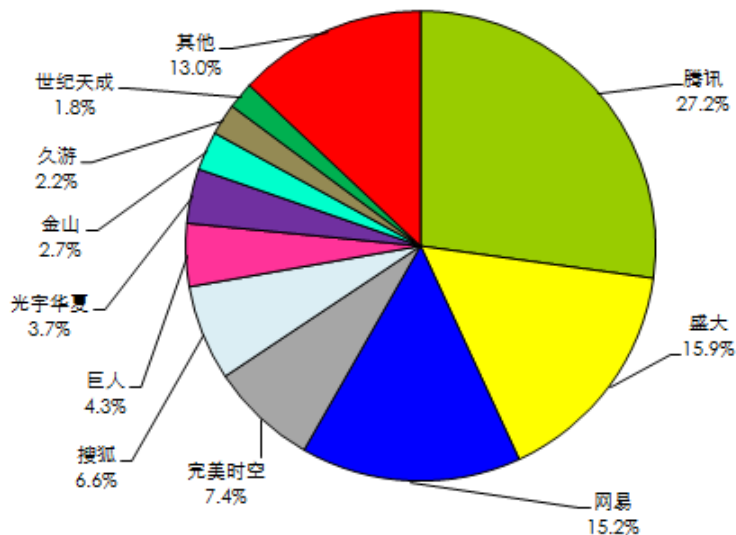
- 2010Q2中国网络游戏市场整体规模预计为73.4亿元，较2009Q2同比上升8.8%，较2010Q1环比出现1.8%的负增长



运营商市场规模集中化趋势保持不变 iResearch 艾瑞咨询集团

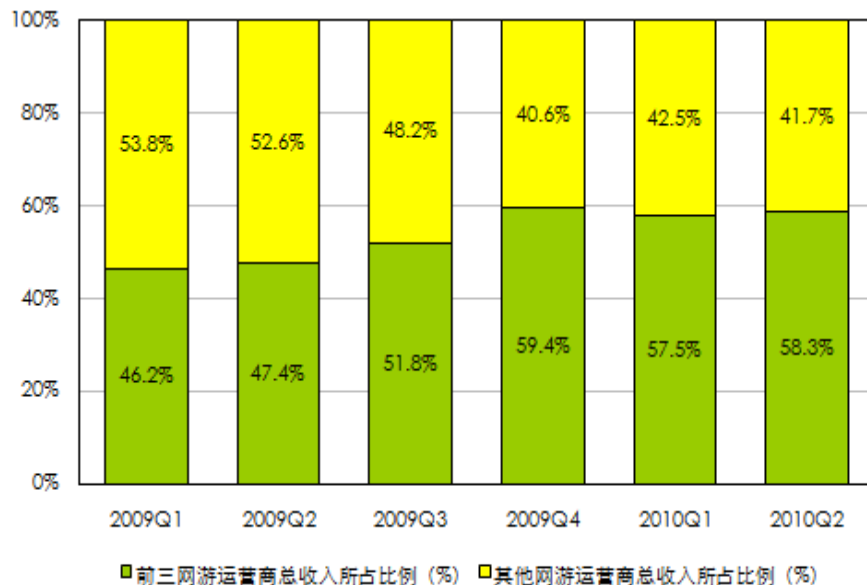
- 网络游戏市场集中化保持不变腾讯、盛大、网易位列三甲，总份额占整个市场的58.3%

2010Q2中国网络游戏运营商市场份额分布



Source:根据企业公开财报、行业访谈及艾瑞统计预测模型估算,仅供参考,部分数据将在艾瑞2010Q2季度报告中调整修正。

2009Q1-2010Q2中国游戏运营商收入份额

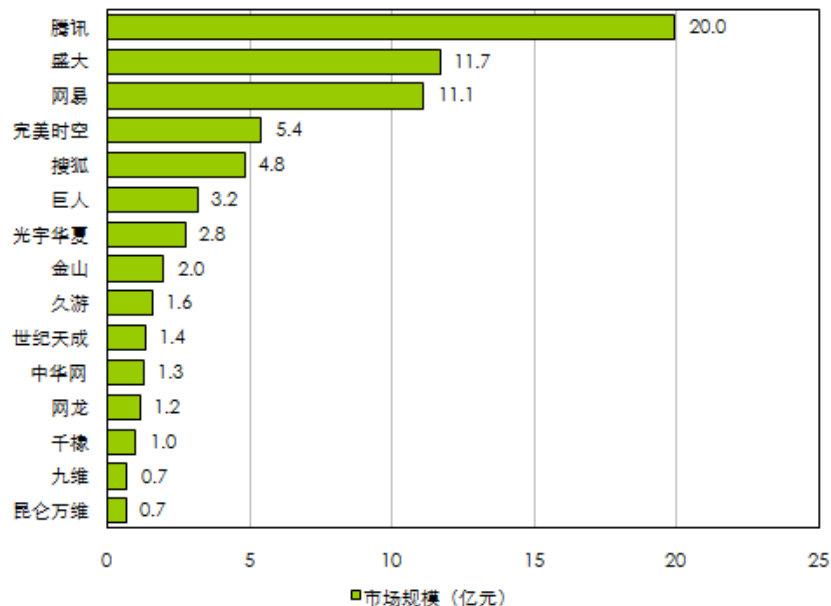


Source:根据企业公开财报、行业访谈及艾瑞统计预测模型估算,仅供参考,部分数据将在艾瑞2010Q2季度报告中调整修正。

大部分运营商季度营收减少

- 网游运营商排名格局没有变化，金山、网龙跌幅较大
- 网页游戏运营商均受影响，游戏内容同质化降低企业核心竞争力

2010年Q2中国网络游戏运营商市场规模TOP15

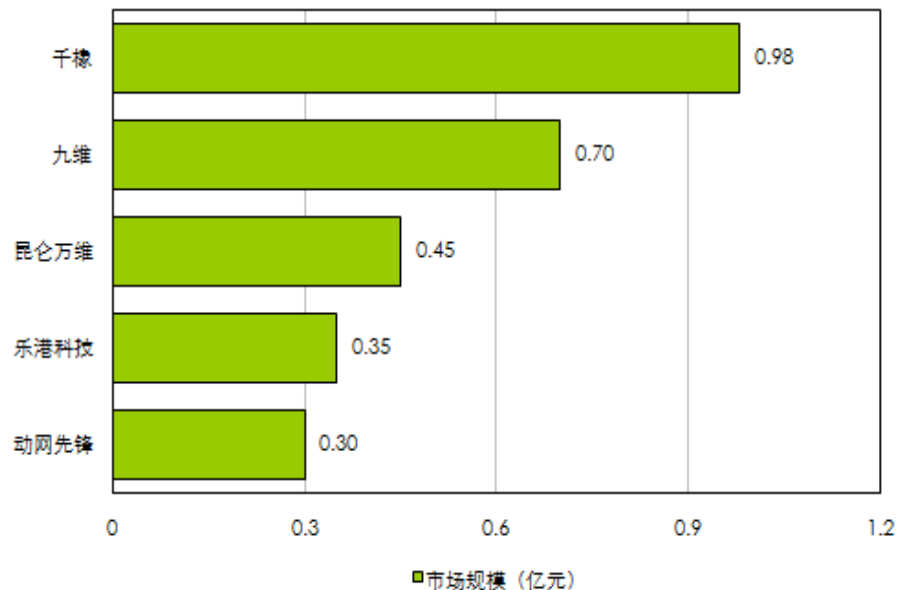


Source:根据企业公开财报、行业访谈及艾瑞统计预测模型估算,仅供参考,部分数据将在艾瑞2010Q2季度报告中调整修正。

©2010.7 iResearch Inc.

www.iresearch.com.cn

2010年Q2中国网页游戏运营商市场规模TOP5



Source:根据企业公开财报、行业访谈及艾瑞统计预测模型估算,仅供参考,部分数据将在艾瑞2010Q2季度报告中调整修正。

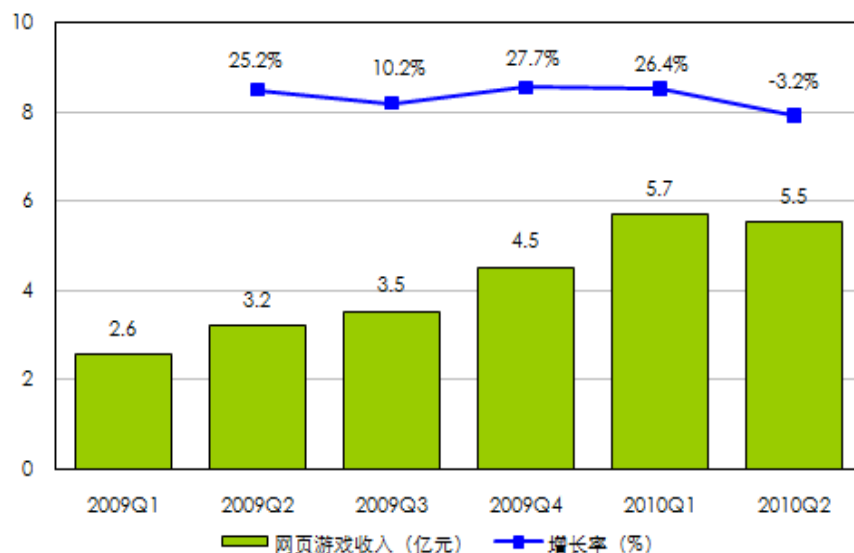
©2010.7 iResearch Inc.

www.iresearch.com.cn

网页游戏市场同步下降

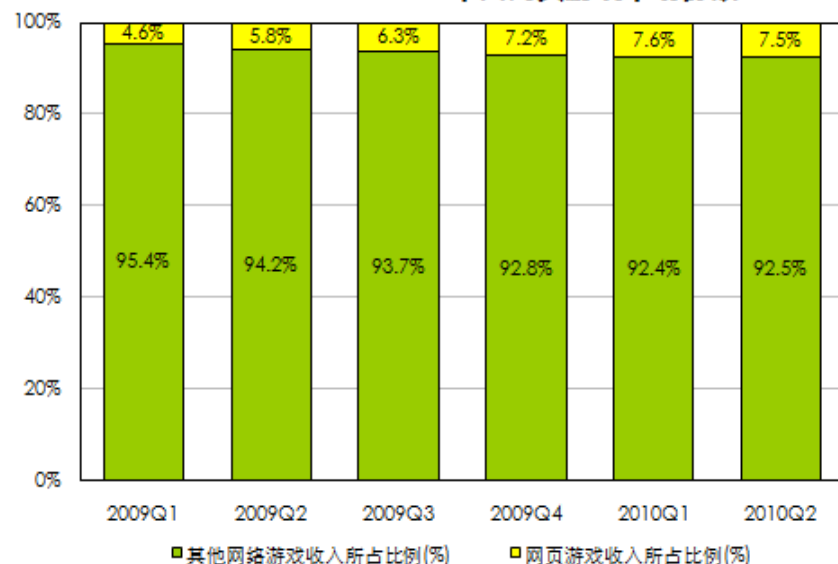
- 2010Q2中国网页游戏市场规模达为5.5亿元，所占市场份额基本不变，环比出现3.2%的下跌

2009Q1-2010Q2中国网页游戏市场规模



Source:根据企业公开财报、行业访谈及艾瑞统计预测模型估算,仅供参考,部分数据将在艾瑞2010Q2季度报告中调整修正。

2009Q1-2010Q2中国网页游戏市场份额

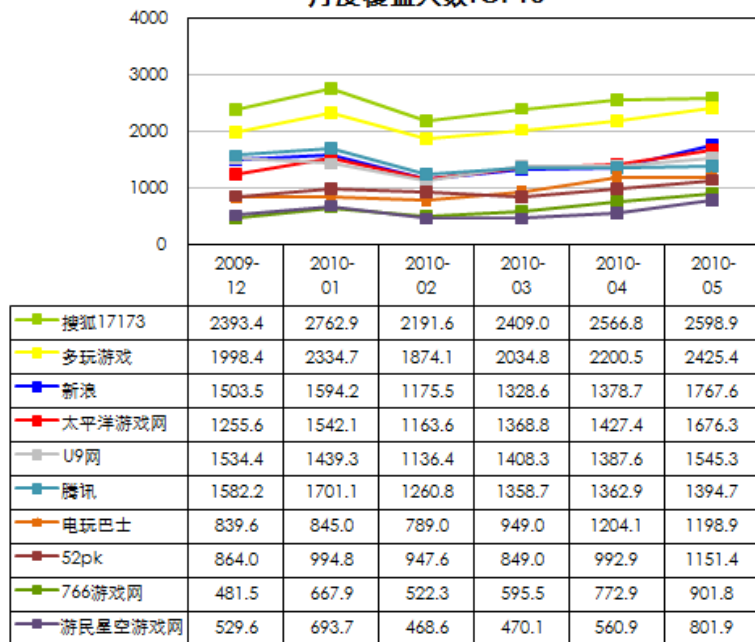


Source:根据企业公开财报、行业访谈及艾瑞统计预测模型估算,仅供参考,部分数据将在艾瑞2010Q2季度报告中调整修正。

游戏资讯网站整体规模保持增长

- 2010Q1游戏资讯月度覆盖人数保持增长，七家网站破千万流量
- 搜狐17173全线领先各项指标，垂直电子竞技网站replay.net进入前10

iUserTracker-2009.12-2010.05中国游戏资讯网站
月度覆盖人数TOP10



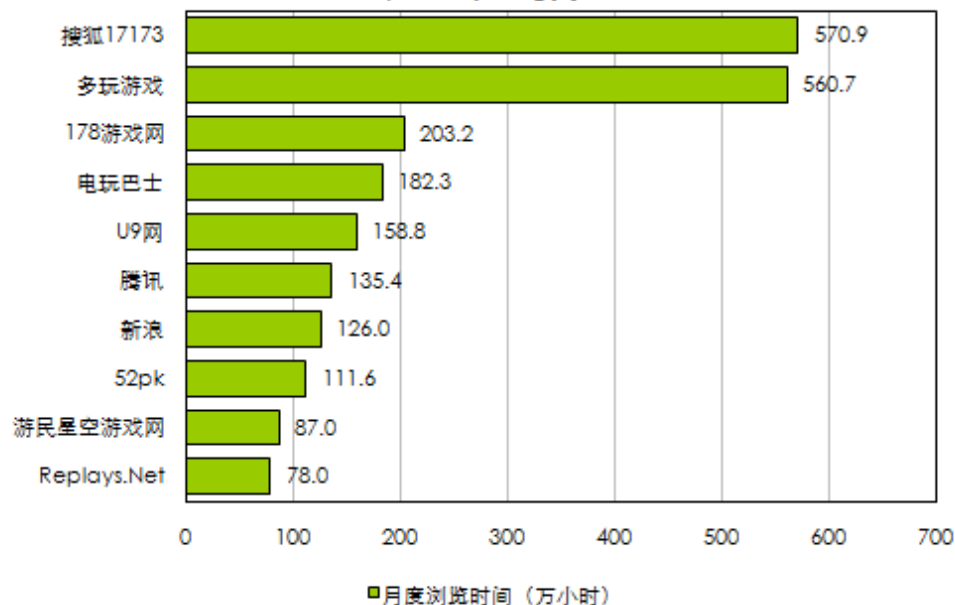
月度覆盖人数 (万人)

Source: iUserTracker. 家庭办公版2010.7, 基于对20万名家庭及办公 (不含公共上网地点) 样本网络行为的长期监测数据获得。

©2010.7 iResearch Inc.

www.iresearch.com.cn

iUserTracker-2010Q2中国游戏资讯网站
月度浏览时间TOP10



Source: iUserTracker. 家庭办公版2010.7, 基于对20万名家庭及办公 (不含公共上网地点) 样本网络行为的长期监测数据获得。

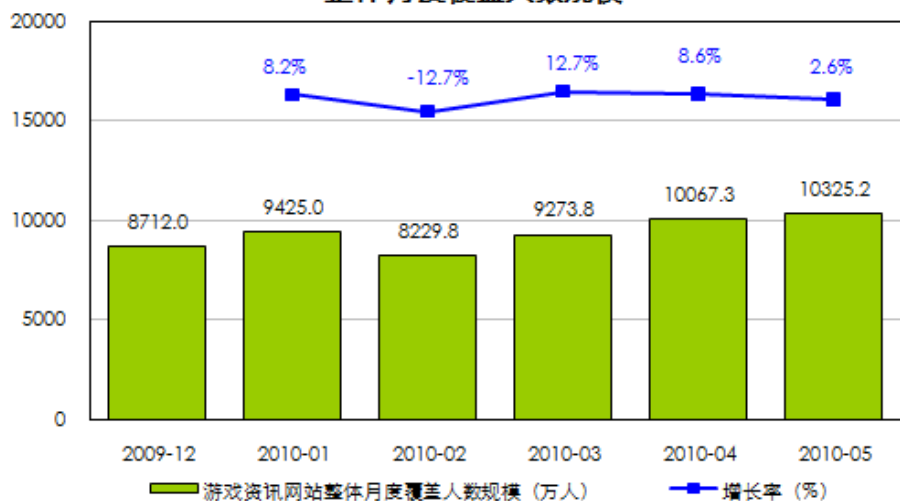
©2010.7 iResearch Inc.

www.iresearch.com.cn

游戏资讯网站整体规模保持增长

- 2010Q2游戏资讯整体月度覆盖人数规模和有效浏览时间规模保持增长，4月和5月整体月度覆盖人数过亿，有效浏览时间破3000万小时

iUserTracker-2009.12-2010.05中国游戏资讯网站
整体月度覆盖人数规模

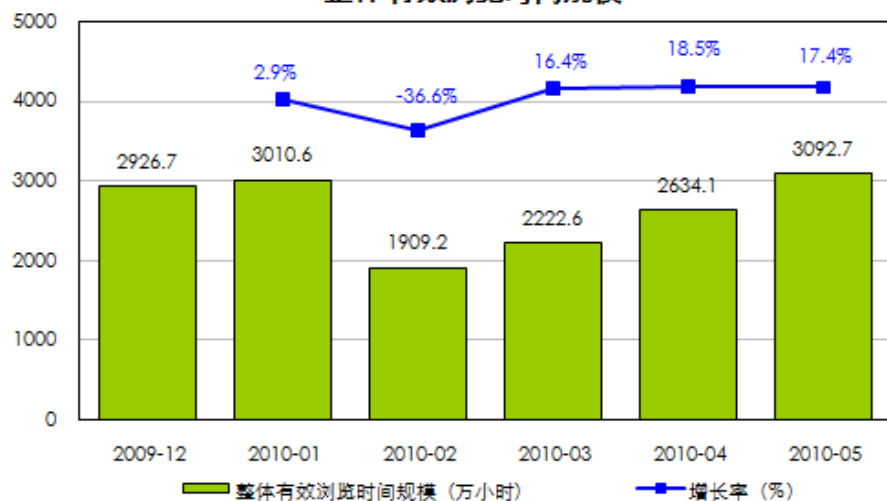


Source: iUserTracker. 家庭办公版2010.7, 基于对20万名家庭及办公 (不含公共上网地点) 样本网络行为的长期监测数据获得。

©2010.7 iResearch Inc.

www.iresearch.com.cn

iUserTracker-2009.12-2010.05中国游戏资讯网站
整体有效浏览时间规模



Source: iUserTracker. 家庭办公版2010.7, 基于对20万名家庭及办公 (不含公共上网地点) 样本网络行为的长期监测数据获得。

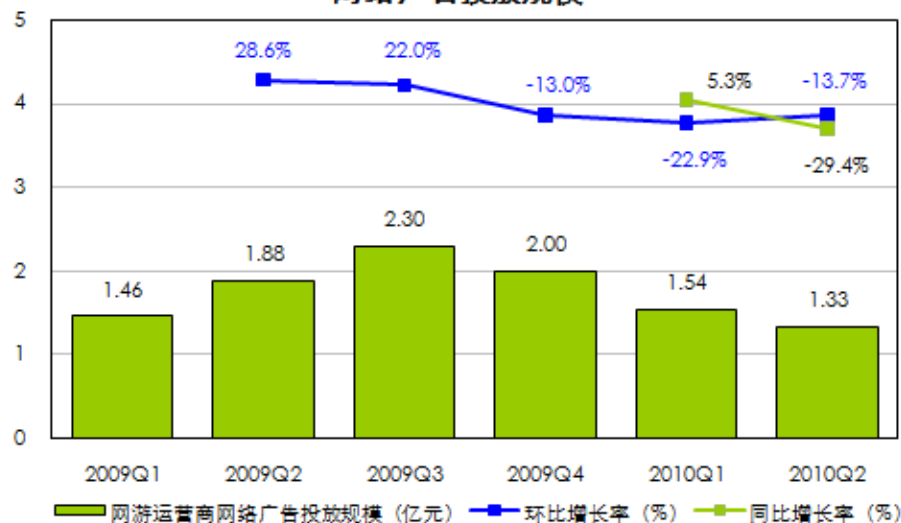
©2010.7 iResearch Inc.

www.iresearch.com.cn

各运营商削减网络广告成本支出

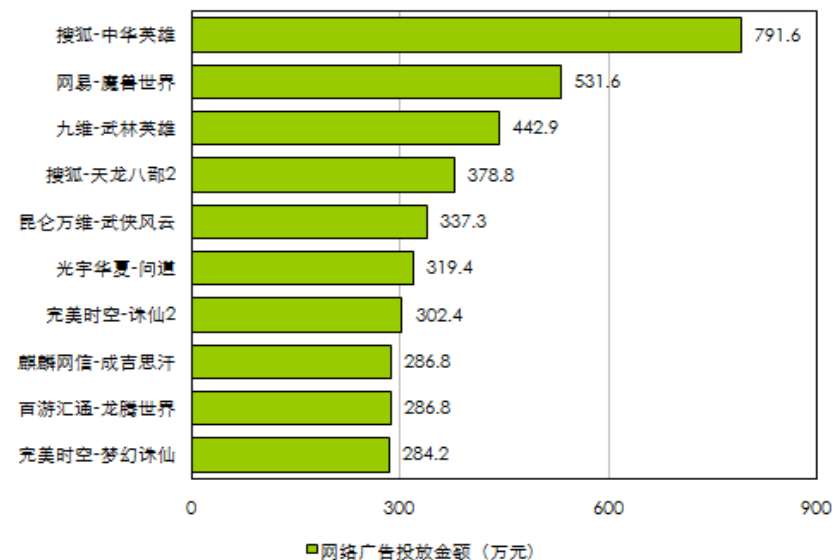
- 游戏运营商广告投放规模下降明显，环比跌幅13.7%，同比跌幅29.4%
- 网页游戏产品广告投放规模偏小，单款产品前十仅占一款

iAdTracker-2009Q1-2010Q2中国游戏运营商
网络广告投放规模



Source: iAdTracker. 2010.7. 基于对中国200多家主流网络媒体品牌图形广告投放的日监测数据统计，不含文字链及部分定向类广告，费用为预估值。

iAdTracker-2010Q2中国单款网游产品
网络广告投放金额TOP10



Source: iAdTracker. 2010.7. 基于对中国200多家主流网络媒体品牌图形广告投放的日监测数据统计，不含文字链及部分定向类广告，费用为预估值。

- 2010Q2整个网络游戏市场进入瓶颈期，网页游戏同步受到影响，2010Q3拥有新款游戏可以推出的游戏运营商在市场份额中会较明显的增长
- 2010Q3网络游戏市场受到暑假学生消费的刺激，市场规模会有所反弹，预计整体将有5%以上的增长，市场规模达到77亿元
- 2010Q3网络游戏运营商的广告投放力度会增加，7月份的ChinaJoy也会成为推动广告投放和玩家消费的主要因素之一

即将发布：2010年Q2季度报告

- 2010年第二季度中国网络经济市场监测报告
- 2010年第二季度中国网络广告市场监测报告
- 2010年第二季度中国搜索引擎市场监测报告
- 2010年第二季度中国网络购物市场监测报告
- 2010年第二季度中国中小企业B2B电子商务市场监测报告
- 2010年第二季度中国网上支付市场监测报告
- 2010年第二季度中国网络游戏市场监测报告
- 2010年第二季度中国旅行预订OTA市场季度监测报告
- 2010年第二季度中国网络招聘市场监测报告
- 2010年第二季度中国移动互联网市场监测报告
- 2010年第二季度中国在线视频市场监测报告

共同开拓网络经济， 艾瑞与您同在！



报告购买和咨询：

报告销售 北京 010-51283899-业务部

报告销售 上海 021-51082699-业务部

报告销售 广州 020-38010229-业务部

www.iresearch.com.cn