

中国音数协发布报告：2022年中国游戏市场收入同比下降10.33%

1月15日消息，日前，中国音数协游戏工委发布《2022年中国游戏产业报告》，报告指出，2022年我国游戏行业受诸多因素影响，多项市场指标出现下滑。

报告显示，2022年，中国游戏市场实际销售收入约2658.8亿元，同比减少306.3亿元，下降10.33%。自研游戏海外市场收入约173.5亿美元，同比下降3.70%。游戏用户规模约6.64亿人，同比下降0.33%。

此外根据游戏工委发布的信息，原本应在2022年12月举行的游戏年会因故推迟后，2022年度中国游戏产业年会正式定于2023年2月12日至14日在广州汇华希尔顿逸林酒店、广州科学城会议中心举办。

游戏工委发布的2022年中国游戏业相关核心数据：

2022年，我国游戏行业受新冠疫情影响，多项市场指标出现下滑。企业生产研发受限，项目进度严重滞后；招聘需求紧缩，岗位优化频繁；资本信心不足，企业投融资困难；用户削减个人开支，娱乐消费数额显著降低；海外竞争更加激烈，企业出海阻力增大。行业整体处于承压蓄力阶段。游戏企业采取多种措施积极应对风险挑战，坚持用党的二十大精神引领发展。扎实推进防沉迷工作，未成年人沉迷网络游戏问题得到进一步解决；着力研发精品，一批优秀原创游戏陆续走出国门抢占海外市场；履行社会责任，积极参与支持公益活动和社会事业。整体创造出诸多亮点特色。

详实数据披露：

2022 年中国游戏市场实际销售收入 2658.84 亿元，同比减少 306.29 亿元，下降 10.33%。

游戏用户规模 6.64 亿人，同比下降 0.33%。

自主研发游戏国内市场实销收入 2223.77 亿元，同比下降了 13.07%。

自主研发游戏海外市场实际销售收入 173.46 亿美元，同比下降了 3.70%。

中国移动游戏市场实际销售收入 1930.58 亿元，比上年度减少 324.8 亿元，同比下降 14.40%。

中国客户端游戏市场实际销售收入为 613.73 亿元，同比增长 4.38%。

中国网页游戏市场实际销售收入为 52.80 亿元，同比下降 12.44%。

中国电子竞技游戏市场实际销售收入为 1178.02 亿元，同比减少 223.79 亿元，同比下降 15.96%。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16738369966714.html>