

# A20 信息披露 Disclosure

(上接A19版)

(3)国家新闻出版广电总局(国家版权局)

根据2013年3月第十二届全国人民代表大会第一次会议审议通过的《国务院机构改革和职能转变方案》及其说明,为进一步推进体制机制改革,统筹新闻出版广播影视资源,将国家新闻出版总署、国家广播电影电视总局的职责整合,组建国家新闻出版广电总局,不再保留国家广播电影电视总局、国家新闻出版总署。

在游戏行业(广义)上,国家新闻出版广电总局主要负责网络游戏网上发行前置审批和进口网络游戏审批管理,对境内开办各种游艺的会展活动及涉及境外游戏作品的展示、演示、交易、推广等行为进行审查批准。

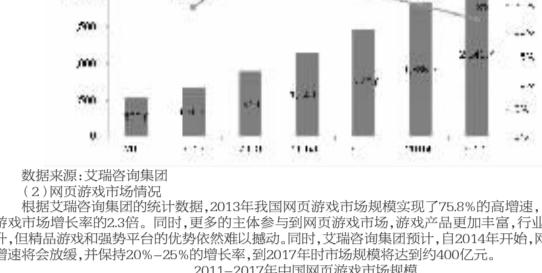
国家新闻出版广电总局加挂国家版权局牌子,在著作权管理上,以国家版权局名义行使职权。

(1)我国网游行业发展趋势情况

近十年来是我国互联网发展的黄金时期,网民数量由2002年末的5,910万人已经快速增长至2014年6月底的6.32亿万人,互联网普及率达到46.9%。与此同时,随着生活水平的提高,人们在基本物质需求方面的情况得到了较大改善,从而使以文乐为代表的娱乐的精神层面需求开始得到释放。网络游戏作为一种新型的文化产品,在我国互联网普及和人民文化娱乐需求多样的双重驱动下迅速形成了一个新兴行业并实现了快速发展。

根据艾瑞咨询集团的统计和预测,截至2013年底我国网络游戏市场规模为891.6亿元,2014年将超过1,000亿元,到2017年将超过1,000亿元。

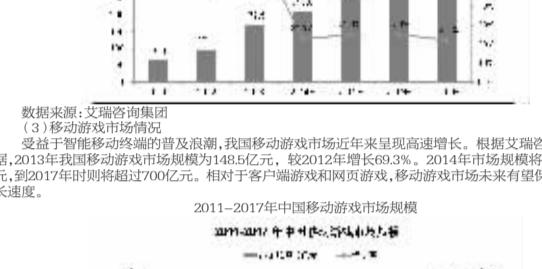
2011-2017年中国网络游戏市场规模



数据来源:艾瑞咨询集团

(2)网络游戏市场情况:根据艾瑞咨询集团的统计数据,2013年我国网络游戏市场规模实现了75.6%的高增速,是整个网络游戏市场增长的主要推动力。同时,服务器的整体参与度和网页游戏的占比,游戏产品更加丰富,行业竞争程度上升,但精品游戏和领先平台的优势依然持续。同时,艾瑞咨询集团预计,自2014年开始,网页游戏市场增速将会放缓,并保持20%-25%的增长率,到2017年时市场规模将达到400亿元。

2011-2017年中国网络游戏市场规模

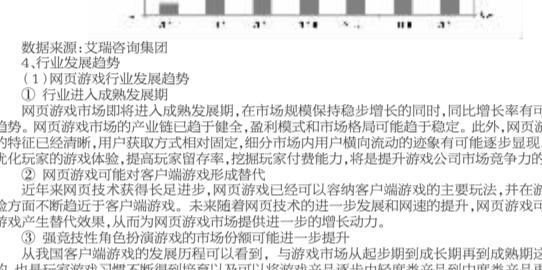


数据来源:艾瑞咨询集团

(3)移动游戏市场情况

根据艾瑞咨询集团的统计数据,2013年我国移动游戏市场规模为143.8亿元,较2012年增长6.3%。2014年市场规模将达到236.4亿元,到2017年时则将超过700亿元。特别对于客户端游戏和网页游戏,移动游戏市场未来有望保持更高的增长速度。

2011-2017年中国移动游戏市场规模



数据来源:艾瑞咨询集团

(4)行业发展形势

(1)行业进入成熟发展期:网络游戏市场将进入成熟发展期,在市场规模保持稳步增长的同时,同比增长率有可能呈现下降趋势。

从网络游戏市场的整体情况来看,网络游戏市场规模呈现出良好的增长态势,网络游戏用户规模和用户活跃度也呈现出良好的增长趋势,网络游戏行业整体呈现出良好的发展趋势。

网络游戏对客户端游戏形成挤压,使得网络游戏市场竞争加剧,网络游戏行业将寻求新的增长点。

近年来网络游戏市场竞争激烈,网络游戏行业整体呈现出良好的增长趋势,网络游戏市场规模呈现出良好的增长趋势,网络游戏行业整体呈现出良好的发展趋势。

网络游戏行业的发展趋势将逐步向客户端游戏和网页游戏转移,网络游戏行业将寻求新的增长点。

网络游戏