

中国智能移动端游戏用户行为研究报告简版

2014年

www.iresearch.com.cn

2013年中国移动互联网用户超5.0亿人，中国智能手机保有量达到5.8亿台。在此背景下，中国移动游戏市场规模达到148.5亿元，智能移动终端游戏用户规模达到1.9亿。中国移动游戏在2013年出现大爆发，这既是智能移动终端普及的写照，也是移动互联网商业化的先声。

为了帮助从业企业和专业人士全面、深入地了解移动移动互联网行业发展现状和手机游戏市场发展趋势，艾瑞咨询基于对移动游戏行业多年市场监测和研究积累，以及采用计算机网上联机调查方法进行问卷投放，撰写了《2014年中国智能移动端用户行为研究报告》。

用户属性

性别&年龄：以**男性**为主，年龄集中在**26-35岁**之间
学历&职业：以**本科学历**为主，**基层员工和专业技术人员**为主
个人月收入：个人月收入主要集中在**2000-8000元**之间

上网行为

上网终端：以**手机和平板电脑**为主
操作系统：七成以上的用户手机操作系统是Android。在平板电脑中，用户的操作系统以Android和iOS为主
上网行为：在智能手机和平板电脑上，用户呈现不同的上网行为

游戏行为

信息获取渠道：**应用商店排行榜**是主要的获取途径
购买周边产品的意愿：**26-35岁**的用户购买周边产品的意愿最高，达到39.9%
玩移动游戏的频次：经常玩单机游戏的比例高于网络游戏。与Android系统用户相比，**iOS系统用户使用单机游戏和网络游戏的频次更高**
玩移动游戏的场合：家里网络方便，83.5%的用户在**家里玩单机游戏**，88.1%的用户在**家里玩网络游戏**

1

中国智能移动端游戏用户属性分析

2

中国智能移动端游戏用户上网行为分析

3

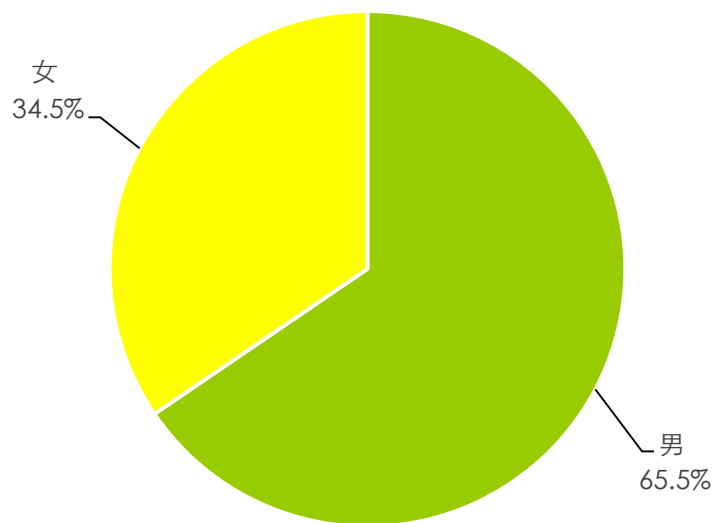
中国智能移动端游戏用户游戏行为分析

中国智能移动端游戏用户属性分析

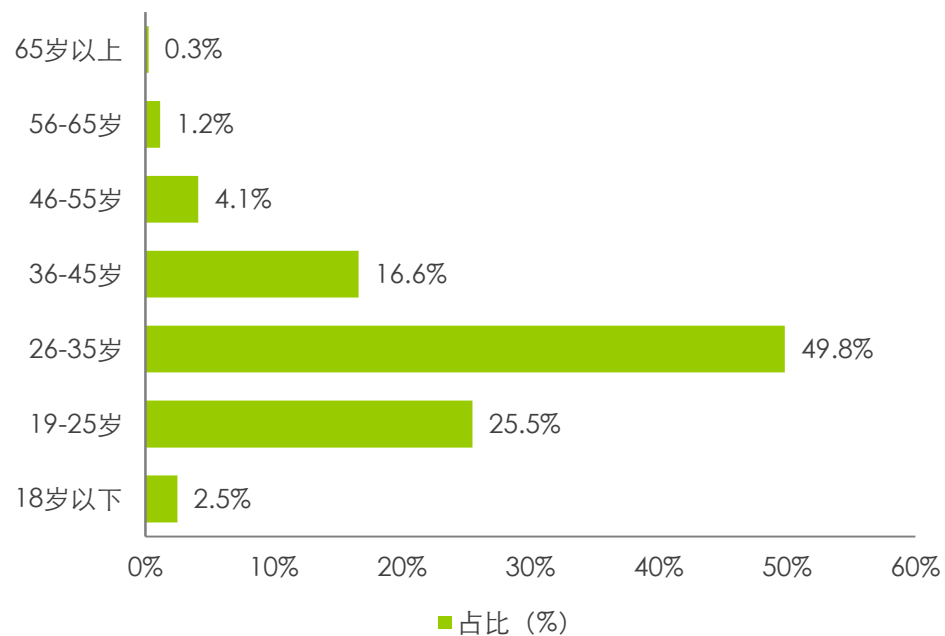
男性用户占据主导地位、青年用户约占半数

从性别比例角度来看，男性用户比例达到65.5%，占据主要部分，女性用户占35.5%。从年龄段角度来看，主体用户为19-45岁的中青年，用户呈现年轻化，表明年轻人对游戏娱乐需求更为强烈。

2013年中国智能移动端游戏用户性别比例情况



2013年中国智能移动端游戏用户年龄分布



注释：[A1_02]请问您的性别？
样本：N=4001；于2014年通过iUserSurvey在43家网站及艾瑞iClick社区联机调研获得。

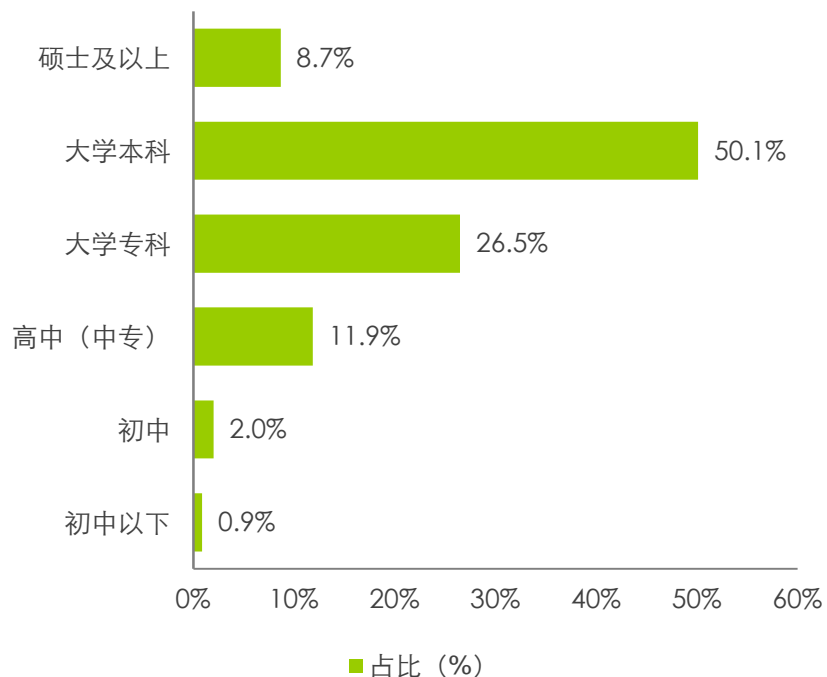
中国智能移动端游戏用户属性分析

本科学历及企业员工与技术人员用户为主力军

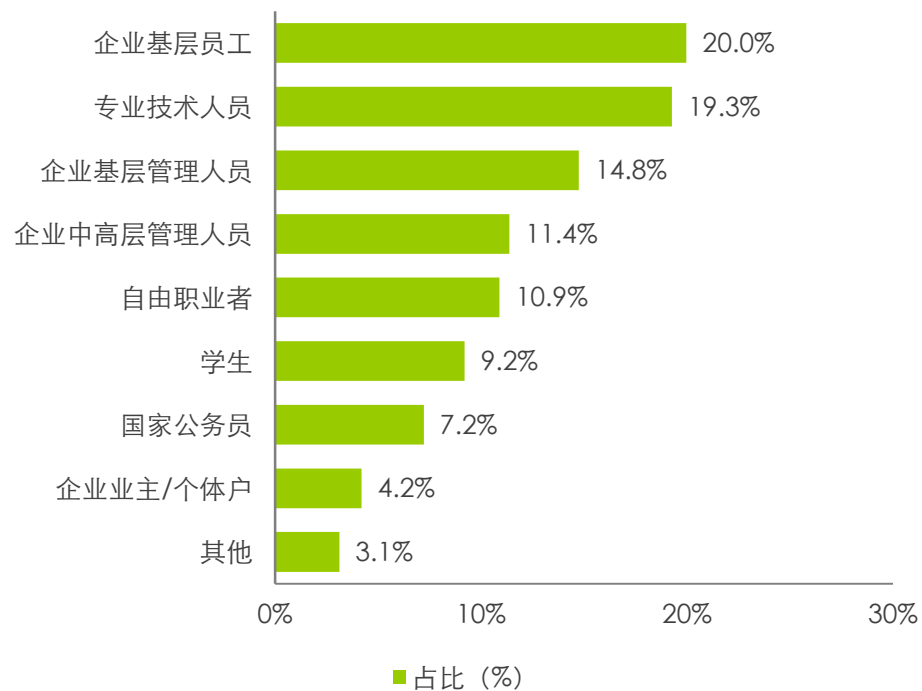
用户教育程度主要集中在大学本科，占用户总数的50.1%，该学历群体本身基数大需求也更大，本科学历成为主流用户群。

企业基层员工、专业技术人员及企业基层管理人员居用户职业排行榜前三名，分别占到用户总体的20.0%、19.3%和14.8%，企业中高层管理人员和自由职业者紧随其后。

2013年中国智能移动端游戏用户学历分布情况



2013年中国智能移动端游戏用户职业分布情况



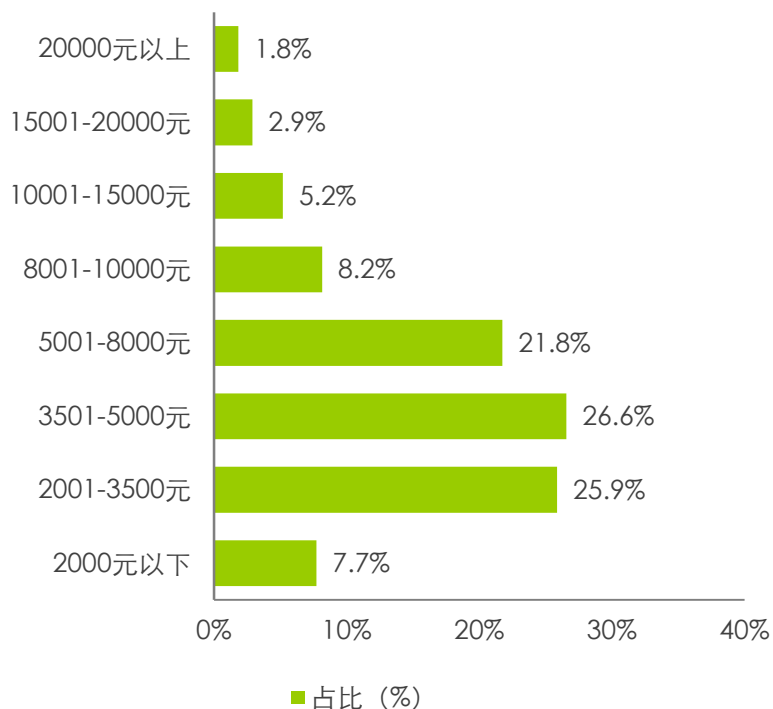
注释：[A1_04]请问您的学历水平？ [A1_05]请问您现在的职业情况？
样本：N=4001；于2014年通过iUserSurvey在43家网站及艾瑞iClick社区联机调研获得。

中国智能移动端游戏用户属性分析

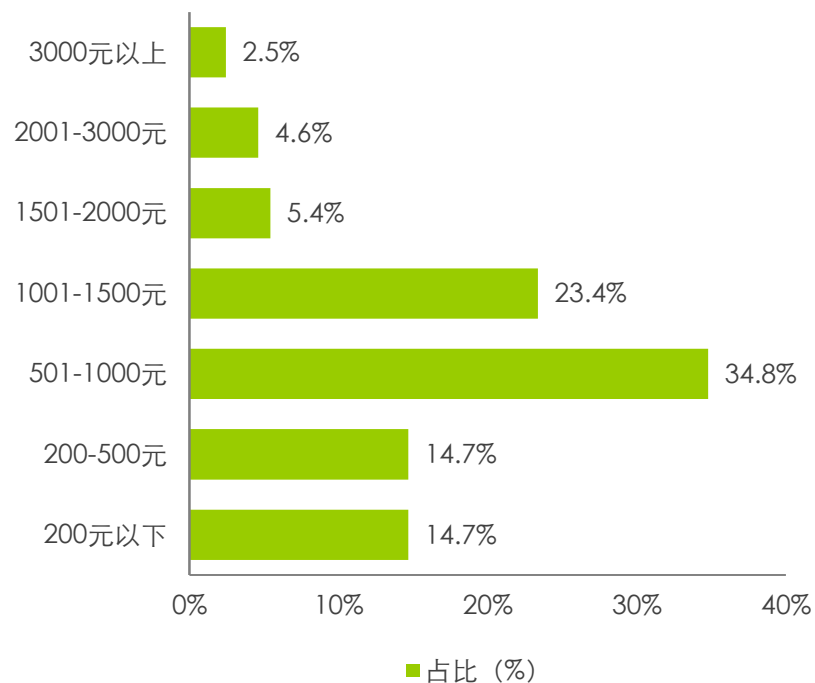
中等收入用户占据主要地位

根据艾瑞咨询调研数据显示，智能移动端游戏的用户个人月收入主要集中在2000-8000元，个人可支配月零用钱主要集中在500-1500元，可见中等收入用户占据主要地位。

2013年中国智能移动端游戏用户非学生的个人月收入



2013年中国智能移动端游戏用户学生可支配月零用钱



注释：[A1_06_1]请问您的个人月收入？ [A1_06_2]请问您的个人可支配月零用钱？

样本：月收入N=3633，月零用钱N=368；于2014年通过iUserSurvey在43家网站及艾瑞iClick社区联机调研获得。

1

中国智能移动端游戏用户属性分析

2

中国智能移动端游戏用户上网行为分析

3

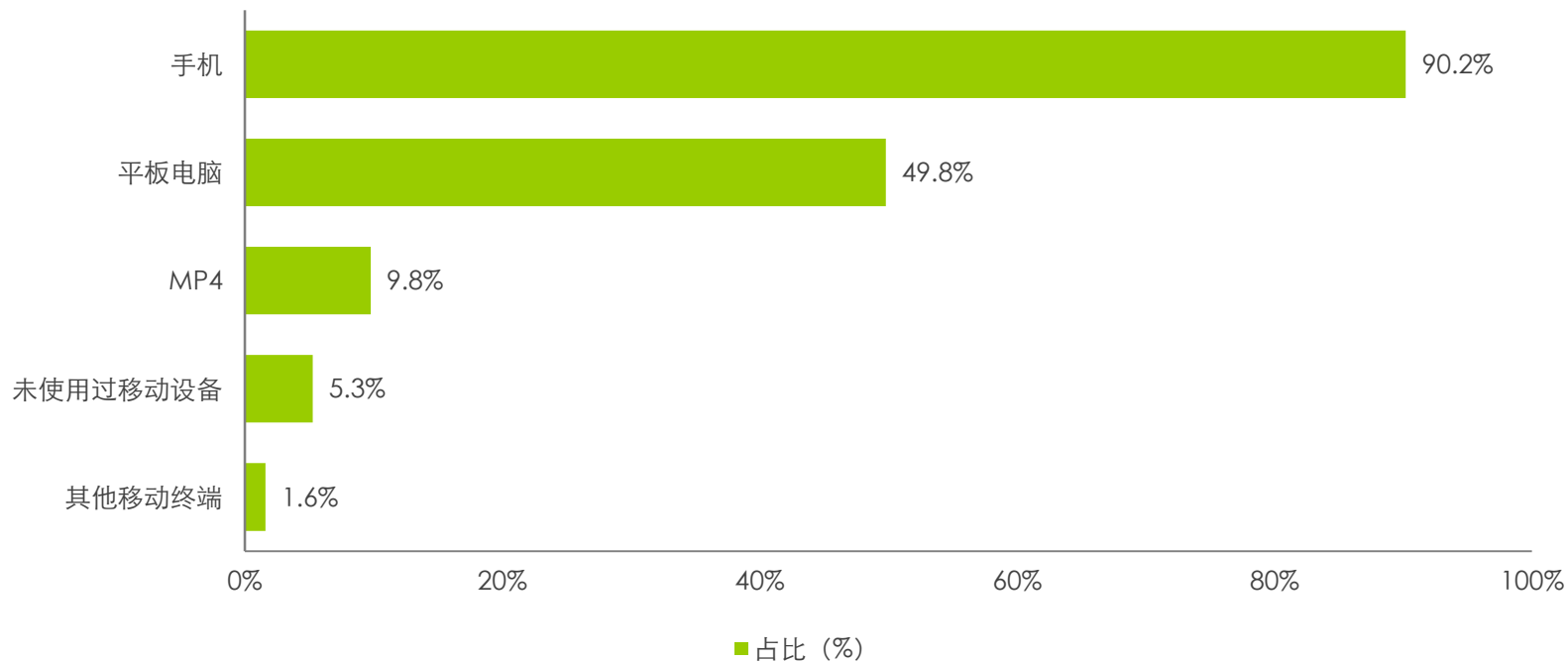
中国智能移动端游戏用户游戏行为分析

中国智能移动端游戏用户上网行为分析

手机和平板电脑是用户使用的主要移动设备

艾瑞咨询调研数据显示，90.2%的用户表示近半年内曾使用手机上网，49.8%的用户通过平板电脑上网，可见随着WIFI的普及，平板电脑使用率增加，已成为智能移动端游戏用户的主要移动终端上网方式之一。

2013年中国智能移动端游戏用户移动终端使用分布



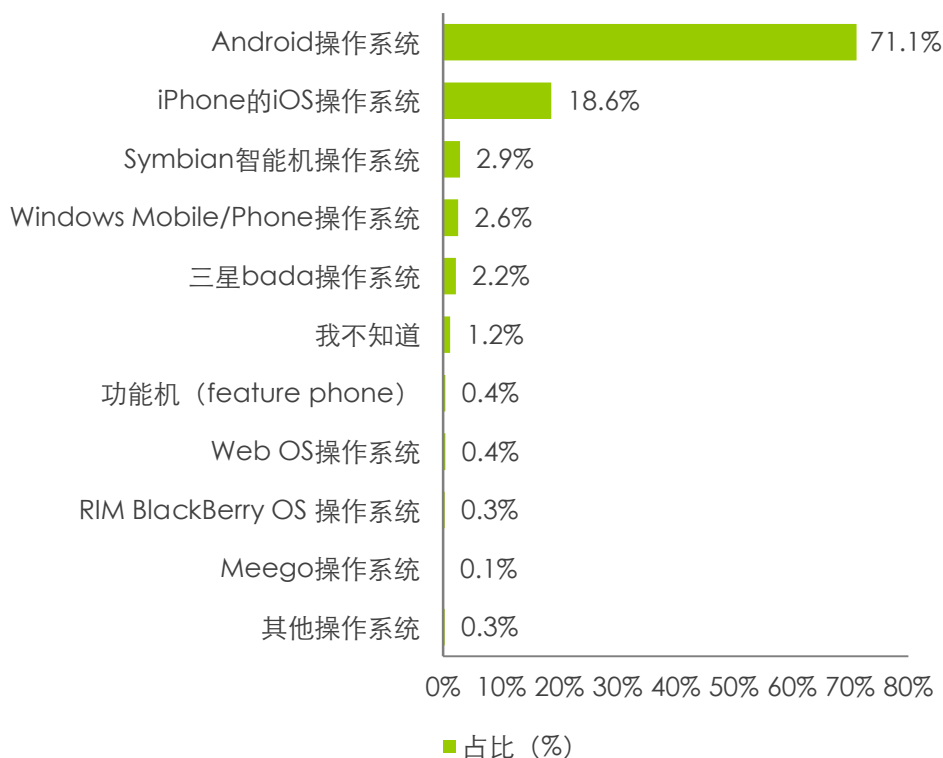
注释：[Q1_01]请问您最近半年内是否通过手机等移动终端使用互联网服务？
样本：N=4001；于2014年通过iUserSurvey在43家网站及艾瑞iClick社区联机调研获得。

中国智能移动端游戏用户上网行为分析

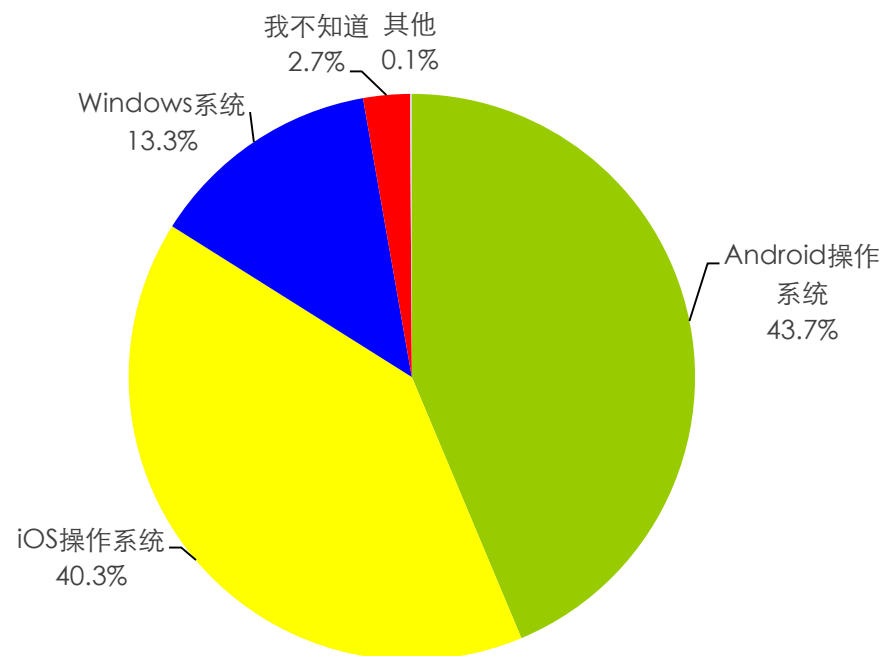
Android手机领域占有绝对优势，iOS平板领域表现极佳

用户中的71.1%最常使用的操作系统是Android，18.6%的用户最常使用iOS系统，两者显然是手机操作系统的绝对主流。在平板电脑中，Android系统与iOS系统占据前两位，占比分别是43.7%和40.3%，Windows系统也表现不俗，占比13.3%。

2013年中国智能移动端游戏用户最常使用手机操作系统



2013年中国智能移动端游戏用户最常使用平板电脑操作系统



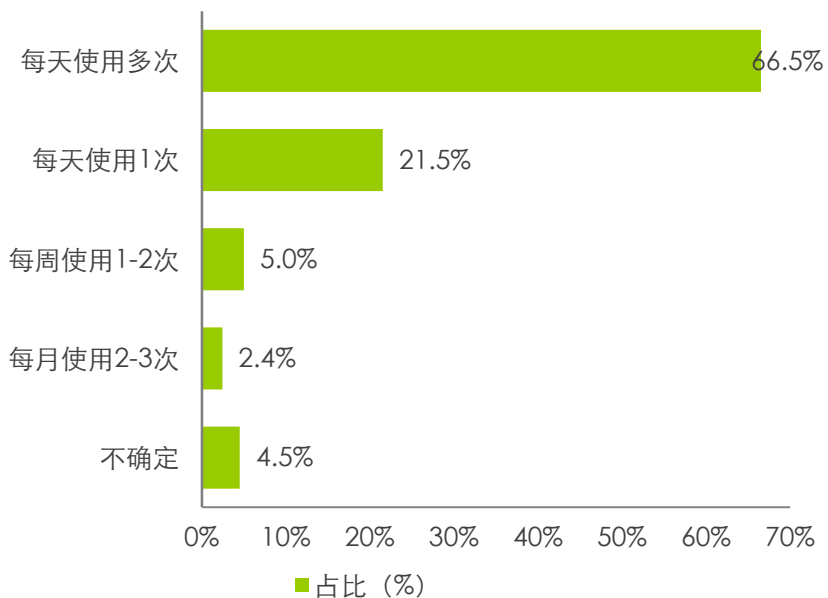
注释：[B1_01]请问您最常使用的手机终端操作系统是？ [C1_01]请问您最常使用的平板电脑终端操作系统是？
样本：手机N=3609，平板电脑N=1992；于2014年通过iUserSurvey在43家网站及艾瑞iClick社区联机调研获得。

中国智能移动端游戏用户上网行为分析

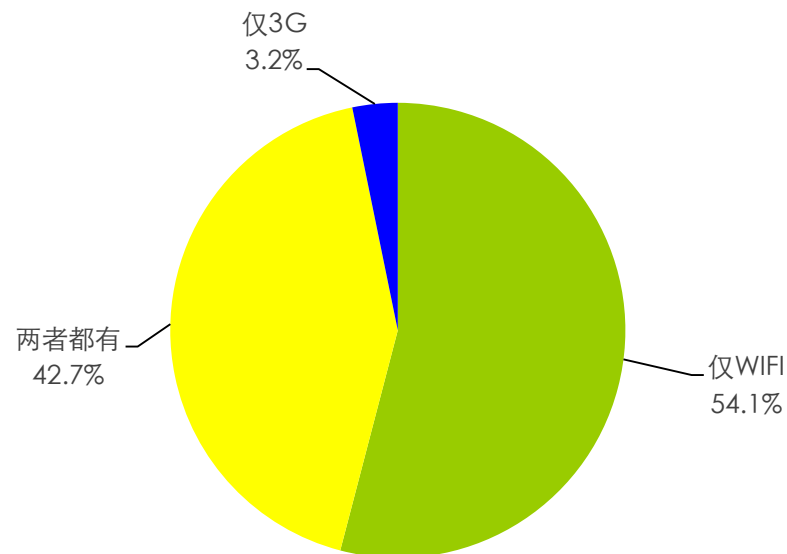
超六成用户上网频繁，平板电脑用户主要用WIFI上网

根据艾瑞咨询调研数据，近九成用户每天使用手机上网，其中66.5%的用户每天多次使用手机上网，足见用户对于移动网络的需求日渐增长，移动游戏市场潜力巨大。WIFI成为平板电脑用户上网的主要方式，艾瑞分析认为随着无线网络的普及，WIFI使用范围将更加广泛。

2013年中国智能移动端游戏用户使用手机上网的频次



2013年中国智能移动端游戏用户平板电脑上网方式

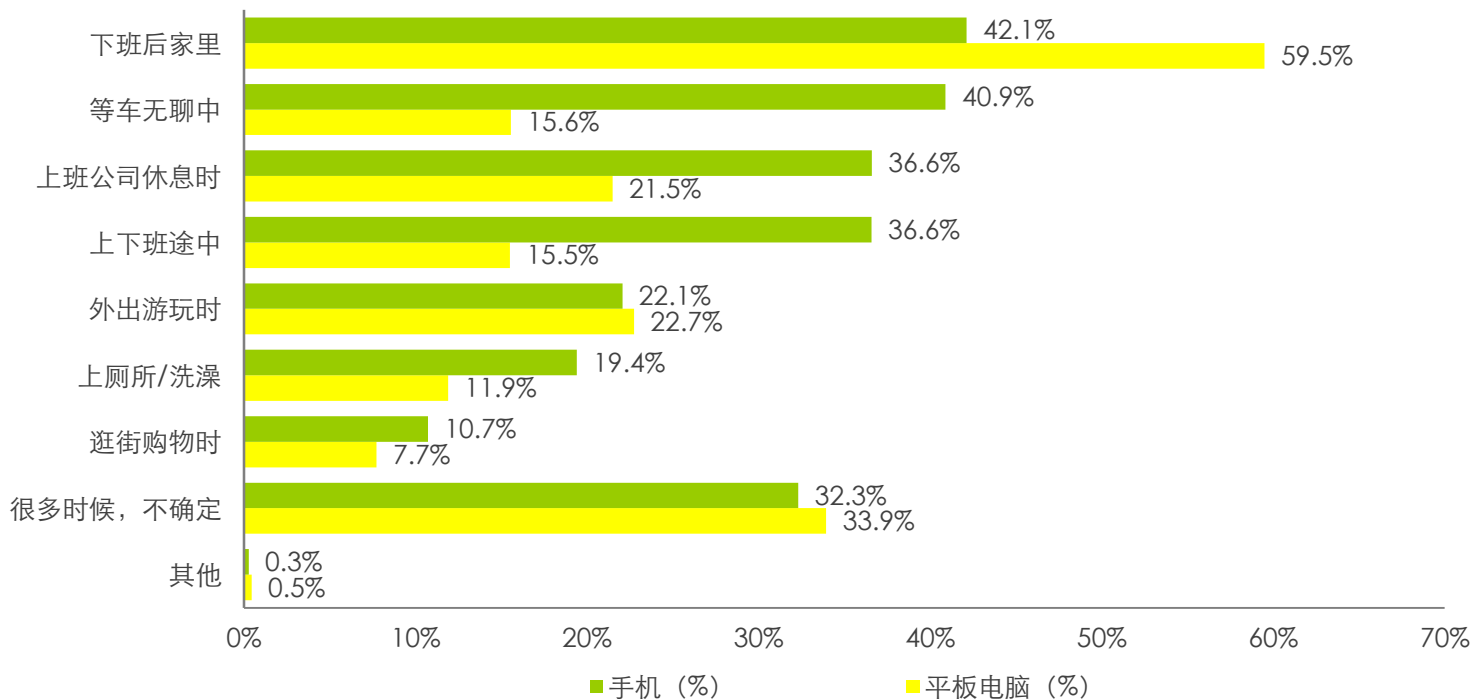


注释：[B1_05]请问您使用手机上网的频次？[C1_04]请问您通常使用什么网络上网？（平板电脑）
样本：手机N=3609，平板电脑N=1992；于2014年通过iUserSurvey在43家网站及艾瑞iClick社区联机调研获得。

碎片时间成上网好时机

根据艾瑞数据，下班后在家里是智能移动端用户上网最多的场合，59.5%的用户该时间段用平板电脑上网，42.1%用户该时间段用手机上网，另外，由于便携、可单手操作等性能，手机成为智能移动端用户在碎片化时间上网的首选，36.6%的用户在上下班途中用手机上网，在上班公司休息时用手机上网的用户占比36.6%，40.9%的用户会在等车无聊中用手机上网。

2013年中国智能移动端游戏用户上网场合分布



注释：[B1_06]请问您通常在什么场合使用手机上网？ [C1_05]请问您通常在什么场合使用平板电脑上网？
样本：手机N=3609，平板电脑N=1992；于2014年通过iUserSurvey在43家网站及艾瑞iClick社区联机调研获得。

1

中国智能移动端游戏用户属性分析

2

中国智能移动端游戏用户上网行为分析

3

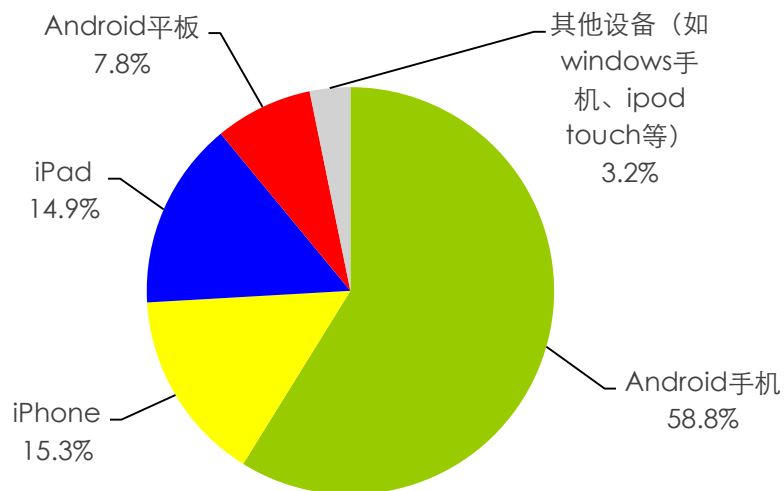
中国智能移动端游戏用户游戏行为分析

中国智能移动端游戏用户游戏行为分析

智能终端玩游戏，Android手机仍领跑

根据艾瑞数据，58.8%的用户最常用Android手机玩移动游戏，分别有15.3%和14.9%的用户最常用iPhone和iPad玩移动游戏，仅有7.8%的用户最常用Android系统的平板电脑玩移动游戏。从调查数据来看，与iOS系统相比，Android手机仍然具有绝对的优势。

2013年中国智能移动端游戏用户最常使用智能终端



注释：[A11_01]你最常使用哪种智能手机或平板玩移动游戏？

样本：N=2084；于2014年通过iUserSurvey在43家网站及艾瑞iClick社区联机调研获得。

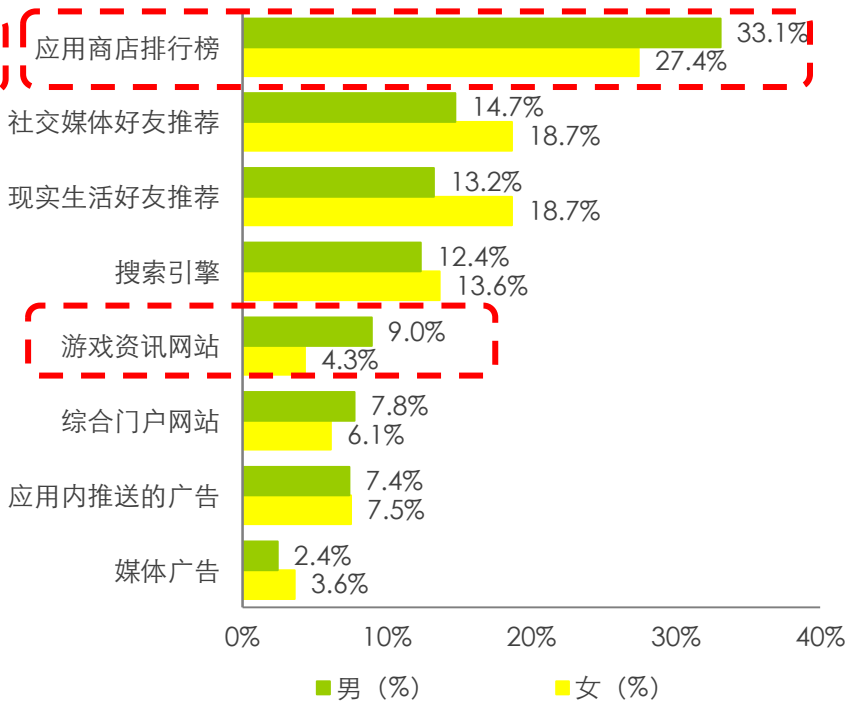
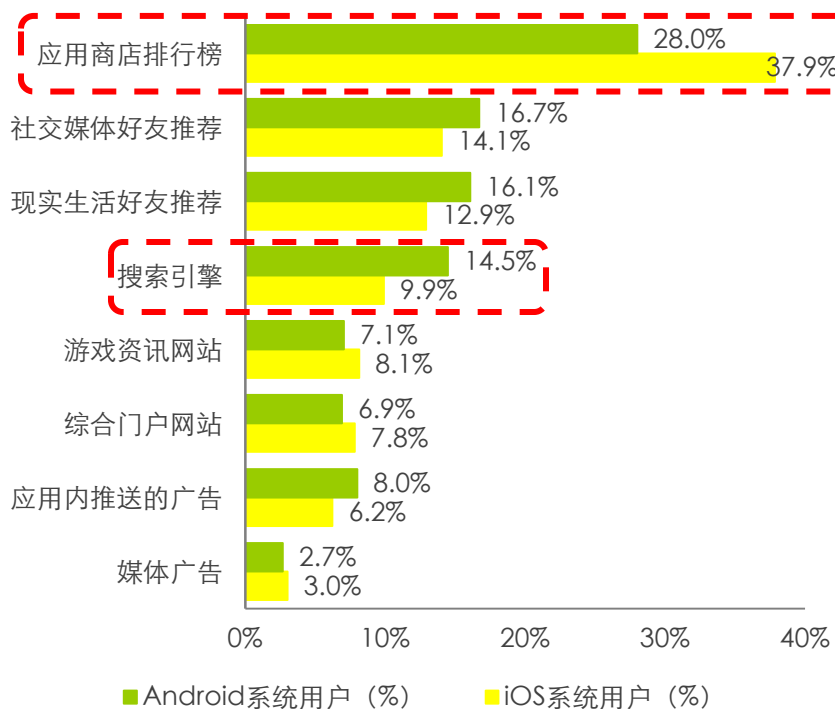
中国智能移动端游戏用户游戏行为分析

应用商店排行榜成主要信息获取途径

根据艾瑞调研数据，应用商店排行榜成智能终端用户获取移动游戏信息的主要途径。艾瑞分析发现iOS系统用户较Android系统用户更偏爱从应用商店排行获取游戏信息，而Android系统用户相对更常用搜索引擎；男性用户较女性用户更依赖应用商店排行榜和游戏资讯网站，女性用户则更青睐从社交媒体或好友处获得游戏信息，故游戏推广商可以着重提高用户主体为男性玩家的游戏排名，并增多相关资讯。

2013年中国智能移动端游戏不同系统用户信息获取途径

2013年中国智能移动端游戏不同性别用户信息获取途径



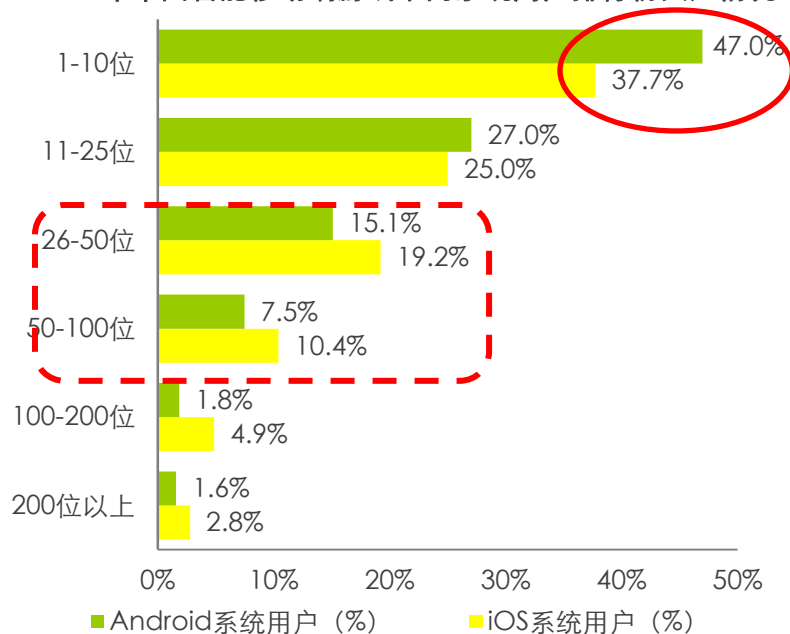
注释：[A11_01]你最常使用哪种智能手机或平板玩移动游戏？[A1_02]请问您的性别？[A11_03]你通常是从何途径得知某款移动游戏的？
样本：Android系统N=1388，iOS系统N=629，男N=2660，女=1381；于2014年通过iUserSurvey在43家网站及艾瑞iClick社区联机调研获得。

近半用户只关心排行榜前十

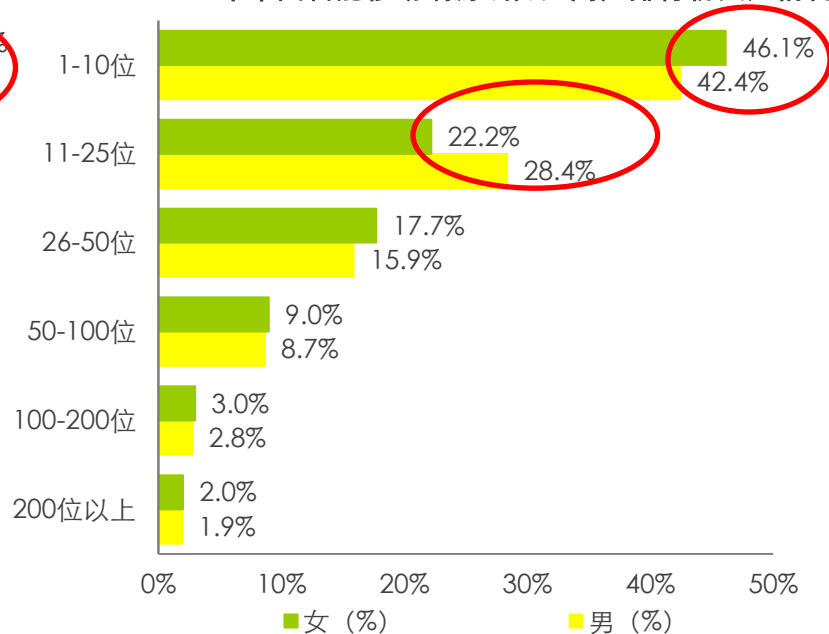
用户对应用商店排行榜关注情况数据显示，从操作系统来看，47.0%的Android系统用户只关注排行榜前十名，37.7%的iOS系统只关注前十名，而Android系统仅22.6%的用户会浏览到排行榜26~100位，iOS系统却有39.6%的用户关注到26~100位，原因是Android系统有多家第三方应用商店可供参考，用户分散浏览多个排行榜前列。另外，女性用户浏览至前十名的占比46.1%，男性用户占比为42.4%，而愿意浏览至11~25名的女性用户占比22.2%，男性用户占比28.4%，可见男性用户对游戏关注度更高。

艾瑞分析认为，用户对排行榜的关注度高，相关企业需不断提高各应用商店的排行榜，来增强曝光度，提高游戏下载量。

2013年中国智能移动端游戏不同系统用户排行榜关注情况



2013年中国智能移动端游戏男女用户排行榜关注情况

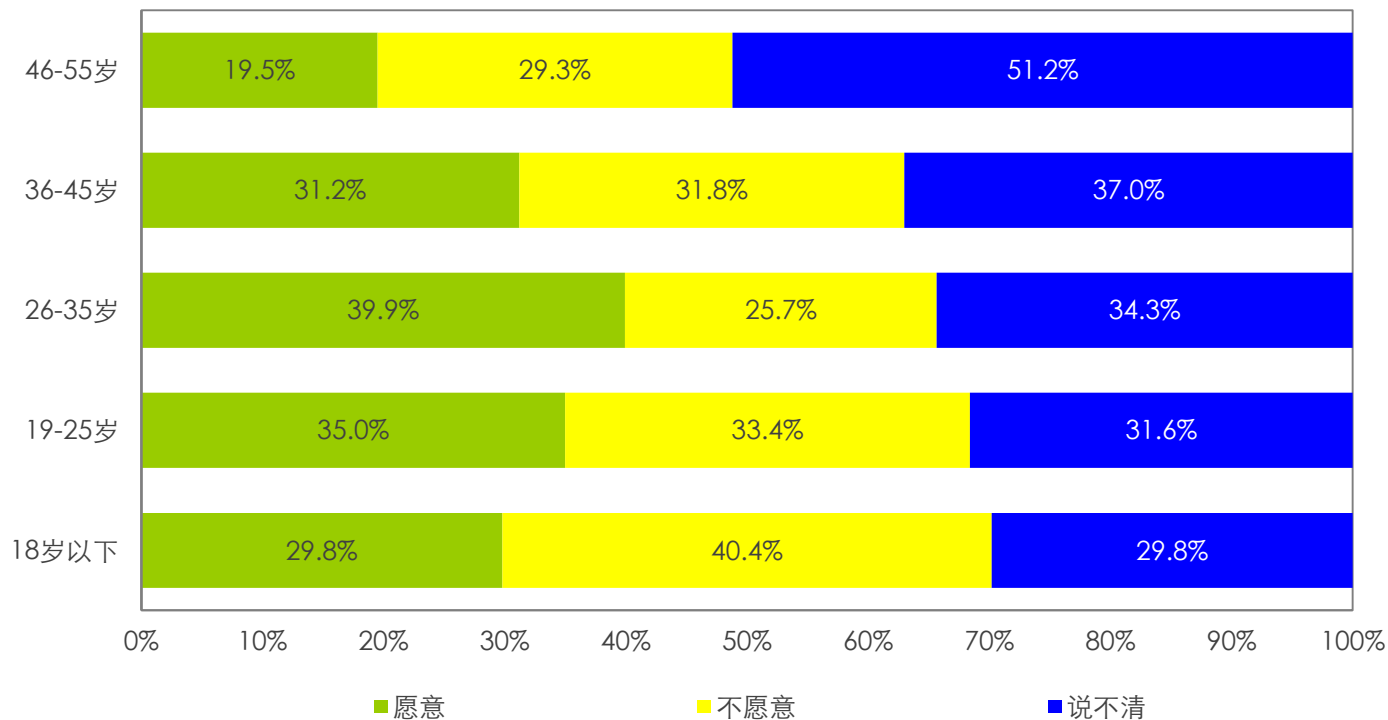


注释：[A11_01]你最常使用哪种智能手机或平板玩手机游戏？[A1_02]请问您的性别？[A11_04]你一般看应用商店游戏排行榜会看到第几名？
样本：Android系统N=1388，iOS系统N=629，男N=2660，女=1381；于2014年通过iUserSurvey在43家网站及艾瑞iClick社区联机调研获得。

移动游戏用户对周边产品购买欲下降

根据艾瑞咨询调查数据，26~35岁的用户购买周边产品的意愿最高，达到39.9%，该年龄段用户有稳定的收入和购买的自由，更容易产生购买欲，周边产品生产商家应针对该年龄段用户不断优化产品。

2013年中国智能移动端游戏用户购买移动游戏周边产品意愿情况

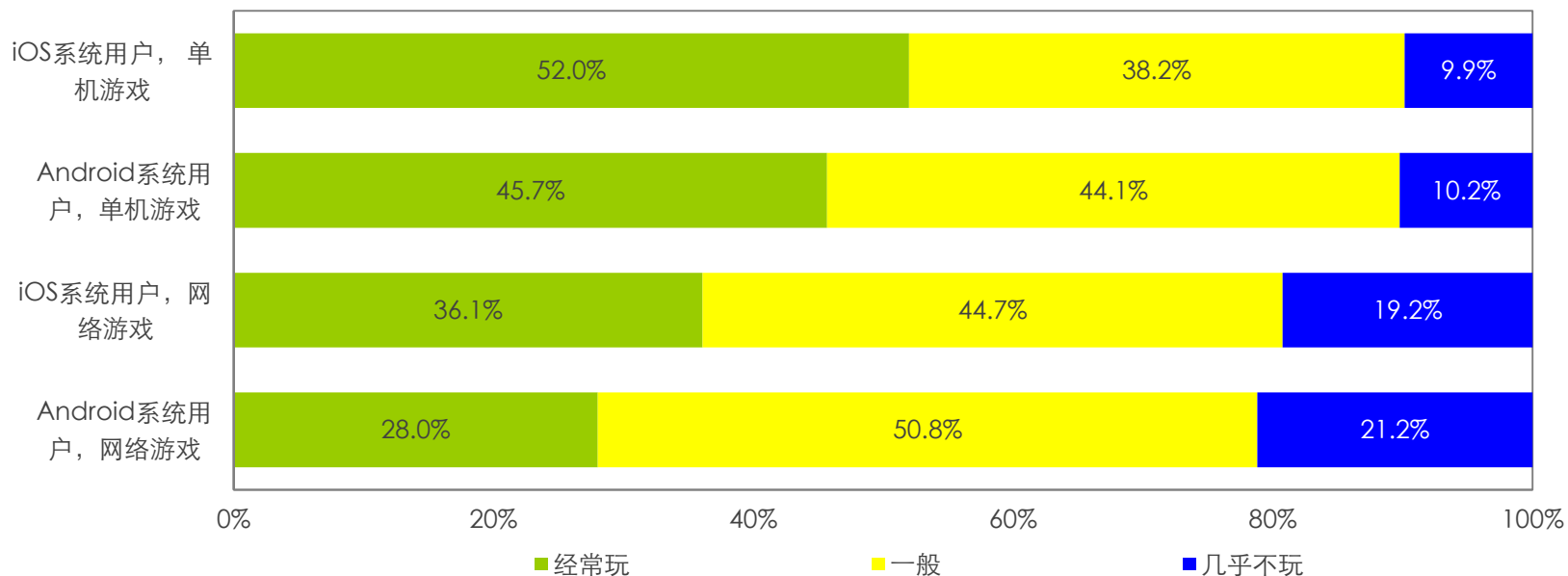


注释：[tuage]年龄：[A11_08]你是否愿意购买移动游戏周边产品（如愤怒的小鸟玩偶）？
样本：N=2084；于2014年通过iUserSurvey在43家网站及艾瑞iClick社区联机调研获得。

单机游戏使用频次较高，iOS系统用户游戏频次较高

根据艾瑞咨询调查数据，iOS系统用户和Android系统用户经常玩单机游戏的比例分别达到52.0%和45.7%，而经常玩网络游戏的比例仅为36.1%与28.0%，从数据结果看来，由于网络限制，网络游戏的使用频次略低于单机游戏，而iOS系统用户相比Android系统用户使用单机游戏和网络游戏的频次更高，这与iOS系统的性能好关系密切。

2013年中国智能移动端游戏用户玩移动游戏频次情况

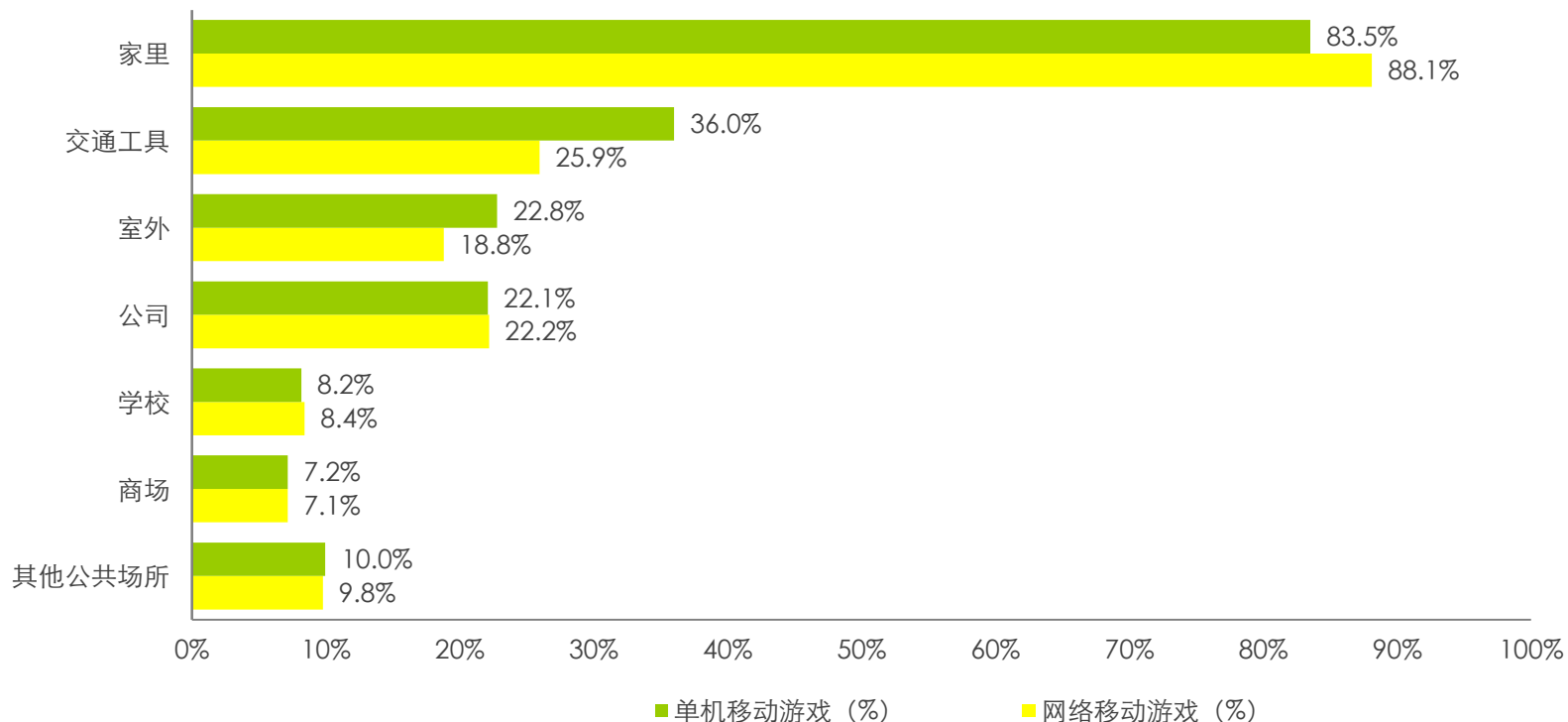


注释：[A11_01]你最常使用哪种智能手机或平板玩移动游戏？[A11_10]你玩单机移动游戏和网络移动游戏的频率是怎么样的？
样本：Android系统N=1388，iOS系统N=629；于2014年通过iUserSurvey在43家网站及艾瑞iClick社区联机调研获得。

移动游戏便捷性明显

艾瑞调查数据显示，智能移动端用户经常在“交通工具”、“室外”、“公司”、“学校”、“商场”等公共场所使用单机游戏或网络游戏，充分体现了进行移动游戏的灵活性。同时，由于家里网络方便，83.5%的用户在家里玩单机游戏，88.1%的用户在家里玩网络游戏，而在网络较弱的交通工具上，36.0%的用户选择单机游戏，仅有25.9%的用户选择网络游戏。

2013年中国智能移动端游戏用户玩移动游戏场合分布



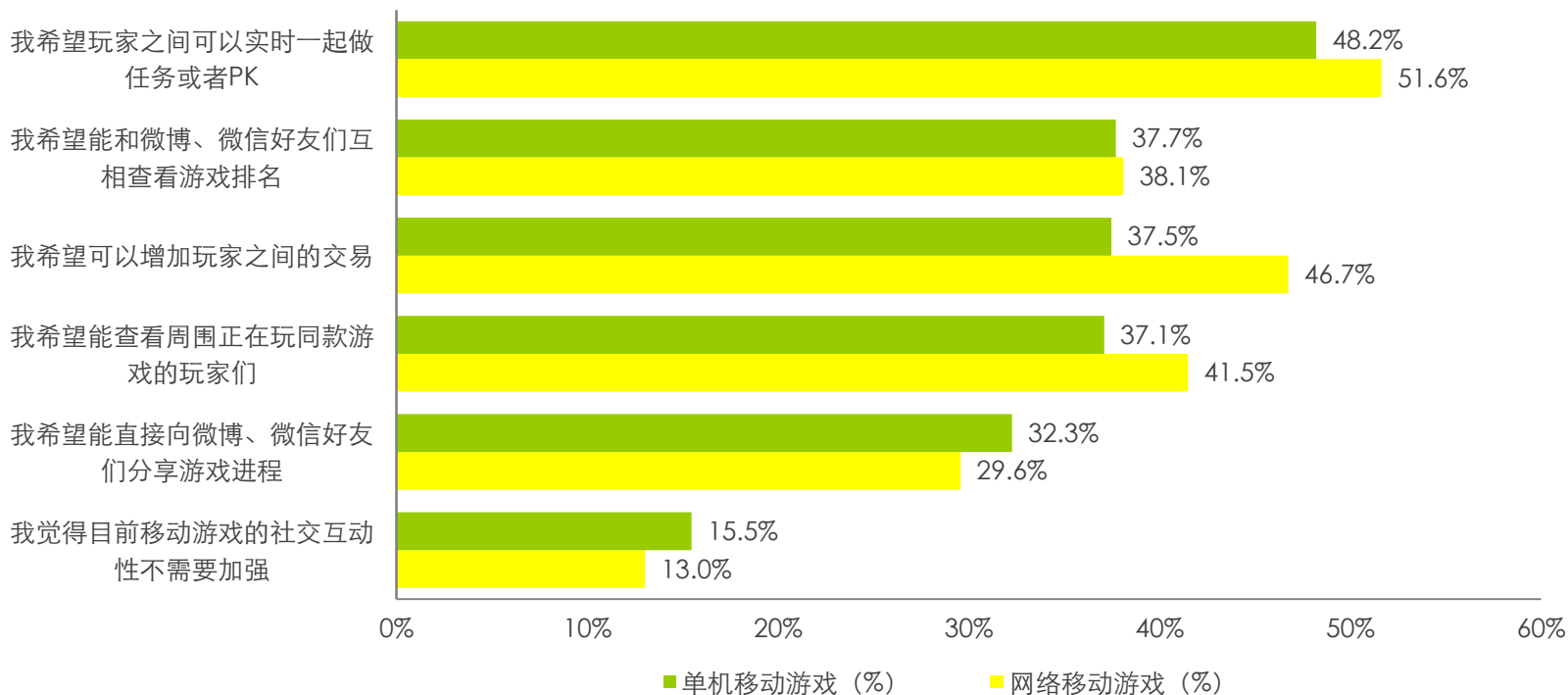
注释：[B11_01]你通常在玩单机移动游戏时的场景？ [C11_01]你通常在玩网络移动游戏时的场景？

样本：单机移动游戏N=1286，网络移动游戏N=798；于2014年通过iUserSurvey在43家网站及艾瑞iClick社区联机调研获得。

网络移动游戏用户对社交互动的需求更大

从整体来看，网络移动游戏用户更倾向于加强用户间的社交互动，由于其联网的特性，实时社交互动性的加强也相对容易，如“玩家之间一起做任务或者PK”、“增加玩家间的交易”及“查看周围正在玩游戏的玩家”等互动方式。单机移动游戏改善实时社交互动性存在联网的问题，玩家对此需求也相对较弱。

2013年中国智能移动端游戏用户社交互动性改善意愿分布



注释：[B11_08]你觉得目前，移动游戏在社交互动性上还可以在哪些方面有所加强？ [C11_09]你觉得目前，移动游戏在社交互动性上还可以在哪些方面有所加强？
样本：单机移动游戏N=1286，网络移动游戏N=798；于2014年通过iUserSurvey在43家网站及艾瑞iClick社区联机调研获得。

关键词、概念和定义

概念	定义描述
移动游戏	指在移动终端运行的所有联网或单机的游戏产品，其中移动终端包括：手机、平板电脑、小型便携式多媒体终端，而掌机终端、掌上电脑等未纳入移动游戏范畴。
智能移动端游戏	指在智能移动终端运行的所有联网或单机的游戏产品，其中智能移动端的操作系统包括：苹果iOS、谷歌Android、RIM Blackberry OS、Symbian S60系列、Symbian 3、Symbian Anna、Symbian belle、HP WebOS、微软Windows Mobile、微软Windows Phone、诺基亚Meego、Linux、Bada。
移动游戏开发商	即移动游戏产品的研发厂商，拥有自己的研发团队，研发商不单独运营自己的游戏，通常通过出售游戏产品获利，或者将产品托付给运营商通过分成等方式盈利。
移动游戏发行商	即移动游戏产品的发行厂商，通过利用发行商资源帮助开发商推广自己的移动游戏产品，帮助研发商节省市场成本。

1. 调研方法

依据统计学理论和国际惯例，本次调查主要采用了计算机网上联机调查方法进行，问卷通过艾瑞iClick调研社区（调查链接：<http://survey.iclick.cn/>），于2013年12月——2014年1月期间进行在线调研。本次调研回收调查问卷3.0万份，经处理排除无效问卷，并根据网民的性别和年龄进行配比加权，最终分析样本数为24502份。2013年中国智能移动端游戏用户行为研究报告主要采用本次大调研的数据，同时结合了艾瑞移动智能终端用户行为研究产品mUserTracker的相关数据。

2. 关于网民样本配额

根据CNNIC于2014年1月公布的网民性别分布和年龄分布进行配比加权。

3. 数据的代表性与限制性

参加艾瑞用户行为调研的43家主流网站并不能完全代表中国所有网站，即基于上述主流网站的调研结果不能完全代表中国网民的整体情况。

法律声明

本报告为艾瑞市场咨询有限公司制作，报告中所有的文字、图片、表格均受到中国法律知识产权相关条例的版权保护。没有经过本公司书面许可，任何组织和个人，不得使用本报告中的信息用于其它商业目的。本报告中部分文字和数据采集于公开信息，所有权为原著者所有。没有经过原著者和本公司许可，任何组织和个人不得使用本报告中的信息用于其他商业目的。

本报告中运营商收入及相关市场预测主要为公司研究员采用行业访谈、市场调查、二手数据及其他研究方法分析获得，部分数据未经运营商直接认可。本报告中发布的调研数据部分采用样本调研方法，其数据结果受到样本的影响。由于调研方法及样本的限制，调查资料收集范围的限制，部分数据不能够完全反映真实市场情况。本报告只提供给购买报告的客户作为市场参考资料，本公司对该报告的数据准确性不承担法律责任。

公司服务介绍：

艾瑞咨询集团：<http://www.iresearch.com.cn>

公司产品介绍：

艾瑞客户解决方案：<http://www.iresearch.com.cn/solution>

艾瑞连续数据研究产品：<http://www.iresearch.com.cn/product>

艾瑞专项研究咨询服务：<http://www.iresearch.com.cn/consulting>

艾瑞研究观点报告：<http://www.iresearch.com.cn/report>

艾瑞学院培训业务：<http://www.iresearch.com.cn/institute>

艾瑞媒体会议服务：<http://www.iresearch.com.cn/meeting>

公司资讯网站：

艾瑞网：<http://www.iresearch.cn>

艾瑞广告先锋：<http://www.iresearchad.com>

艾瑞网络媒体精品推荐：<http://www.iwebchoice.com>

联系方式

北京：86-010-51283899

上海：86-021-51082699

广州：86-020-38010229

洞察互联网的力量

iResearch

艾瑞咨询集团