

再回首“版号”风波对我国游戏企业信用水平的影响

得益于我国移动互联网的快速发展，我国移动游戏行业在 2017 年之前几年实现了爆发式增长。但 2018 年 3 月起，由于监管方面的机构改革，游戏版号的审批突然暂停了长达 9 个月时间，“版号”风波给游戏行业无疑带来很大的震动。虽然于 2019 年起，游戏版号恢复审批，但恢复审批后，近一年来，游戏版号的审核情况如何？获得批文的游戏类别发生了哪些变化？“版号”风波对我国游戏市场到底产生了哪些影响？游戏总量调控政策将对我国游戏行业内企业的信用水平产生什么影响？本文试图对这些问题进行一些探讨和研究。

2018 年 3 月的“版号”风波使得 2018 年全年游戏版号审批数量较上年大幅下降；2019 年游戏版号虽然恢复审批，但获批数量相比 2018 年大幅下降，游戏行业的审批出现了明显的总量调控。

游戏版号全称《网络游戏电子出版物审批》，是新闻出版总署批准相关游戏出版运营的批文号的简称，是由新闻出版总署审核发布的对于游戏根据游戏软件著作权，含网络游戏法和计算机游戏软件保护条例等法律法规的规定，含网络游戏法的保护。游戏版号审批流程始于 2013 年，2016 年随着我国游戏市场的快速发展，国家对于游戏行业的监管也愈加规范，2016 年 5 月，广电总局发布《关于移动游戏出版服务管理的通知》（以下简称“《通知》”），《通知》规定游戏出版服务单位负责移动游戏内容审核、出版申报及游戏出版物号申领工作；游戏出版服务单位需按照规定程序向省级出版行政主管部门进行申请，并由国家新闻出版广电总局批复；未经国家新闻出版广电总局批准的移动游戏，不得上网出版运营。2016 年 6 月，广电总局宣布从当年 7 月 1 日起，所有上线运营的手游都需要办理版号，存量游戏不得不集中申请版号，整个“补票”流程直到 2016 年底才接近完成。2016 年，我国共有 3,790 个游戏获得版号，获得版号游戏数量达上年的 10.53 倍。

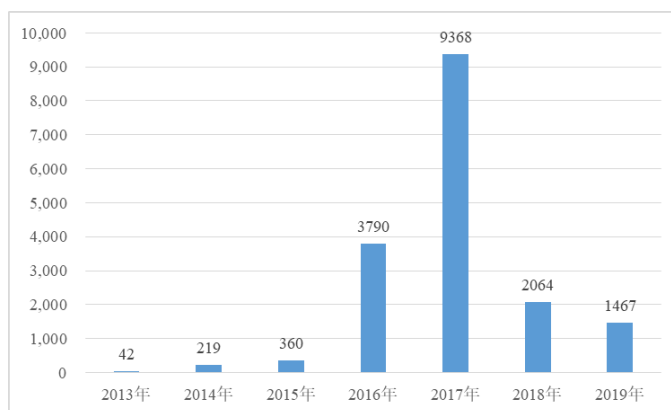
2016 年 7 月—2018 年 3 月，移动互联网发展“势如破竹”，移动游戏乘着移动互联网的这波大潮也发展地“如火如荼”，监管层面对于游戏版号的审批相对比较宽松，2017 年，我国共有 9,368 个游戏获得版号，为 2016 年的 2.47 倍。

但 2018 年 3 月，广电总局发布《游戏申报审批重要事项通知》，由于机构改革，所有游戏版号的发放全面暂停，且并未通知暂停期限。2018 年 8 月，教育部、国家卫生健康委员会、国家体育总局、国家新闻出版署等八部门联合发布《综合防控儿童青少年近视实施方案》，提出将实施网络游戏总量调控，控制新增网络游戏商务运营数量；探索符合国情的适龄提示制度；采取措施限制未成年人使用时间。受“版号”暂停审批事件以及“游戏总量调控”政策的双重影响，2018 年我国获得版号游戏数量同比出现大幅下降，全年仅 2,064 款游戏获得版号。

2019 年，尽管游戏版号已恢复审批，但截至 2019 年 12 月 16 日，获得版号游戏合计 1,467

款（其中国产获批游戏 1,282 款，进口获批游戏 185 款），远低于上年数量。我们认为之所以造成这种现象，一方面因为出于行业政策监管的不确定性以及产业环境改变导致生存压力加大等考虑，部分中小游戏厂商退出市场，导致行业供给收缩；另一方面也可能与监管层“游戏总量调控”的政策指导有关。

图 1 2013~2019 年我国游戏版号审批情况（单位：个）



资料来源：广电总局，联合评级整理

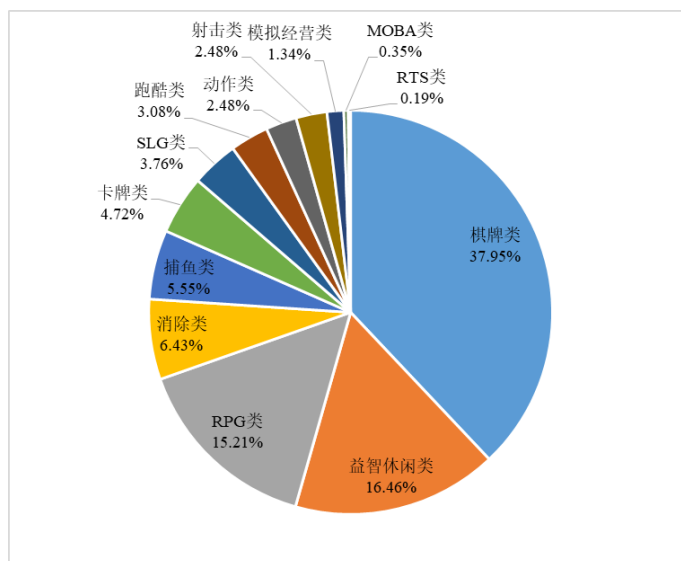
通过对比版号暂停审批前后过审游戏类别，我们发现棋牌类和休闲益智类游戏在历年获批游戏中占比较高；而版号风波后，在游戏总量控制的政策指引下，棋牌类游戏和休闲益智类游戏受影响较大，未来棋牌类游戏和休闲益智类游戏获取版号的难度将大幅增加

我们统计了 2013—2018 年过审游戏的类别，37.95%是棋牌类产品，16.46%是益智休闲类产品；如果把消除、捕鱼、跑酷等“泛休闲类”游戏也统计为休闲类产品，休闲类产品的占比进一步增加到 31.52%。棋牌类和广义休闲类游戏总共占据了历年以来过审手游的 69.47%。在重度游戏中，RPG 类游戏占比 15.21%，主要以 MMO 和 ARPG 类游戏为主。

棋牌类游戏和休闲益智类游戏在历年审批的游戏中占比较大，主要是因为广电总局的《关于移动游戏出版服务管理的通知》将手游分为两种：“七大类”与“非七大类”，前者是指“不涉及政治、军事、民族宗教等题材内容且无故事情节或者情节简单的消除类、跑酷类、飞行类、棋牌类、解谜类、体育类、音乐舞蹈类等休闲益智国产移动游戏”，与“非七大类”相比，“七大类”游戏审批时间更短。与此同时，“七大类”产品都是轻度游戏，厂商研发成本更低，因此获得版号的移动游戏多数以“七大类”产品为主。但 2018 年，文化部提出“全面终止德州类棋牌游戏运营”以及“针对涉赌牌类游戏的专项整治行动”等，国家对棋牌类游戏进行了大规模整顿，腾讯《天天德州》等诸多热门游戏下线，地方棋牌游戏也大幅下线。2019 年以来，1,467 款获得版号的游戏，仅 26 款为棋牌类游戏。

休闲益智类游戏方面，2018 年，获得版号游戏中申报类别为“移动-休闲益智”类的游戏数量为 1,386 个，占比 67.15%；2019 年，获得批文游戏中，“移动-休闲益智”类游戏数量仅为 201 个，同比大幅下降 85.50%。

图2 2013—2018年我国获得版号游戏的类别分布情况

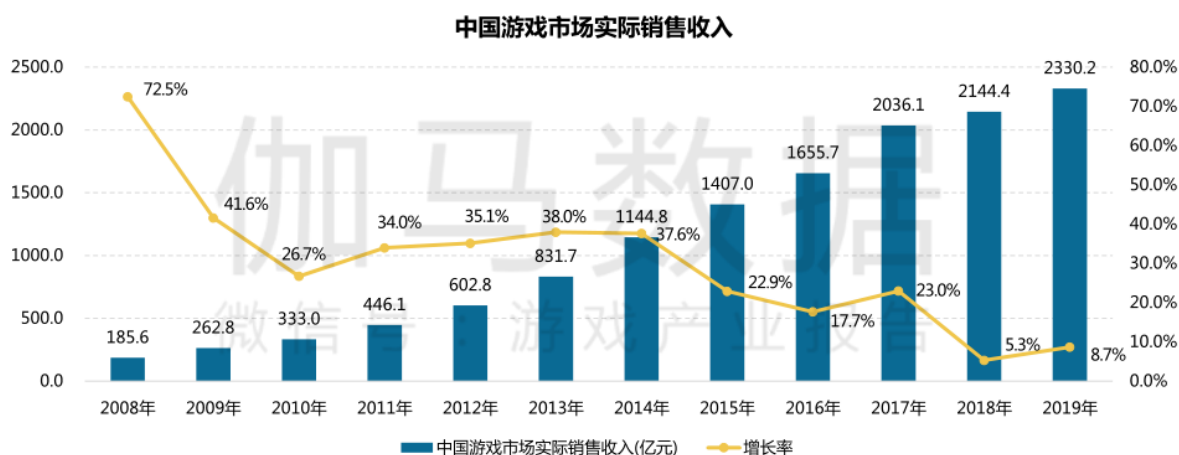


资料来源：联合评级根据公开资料整理

“版号”风波确实对2018年我国游戏市场收入产生了一定不利影响，2018年我国游戏市场收入增速出现大幅下滑。同时以抖音为代表的短视频App等新型娱乐方式对移动游戏的使用时间存在明显替代效应，以及“端游转手游”红利的消逝等不利因素也是2018年我国游戏市场收入增速大幅下降的主要原因

游戏“版号”暂停审批对我国游戏市场影响有多大？根据伽马数据的《2018年中国游戏产业报告》，2018年，我国游戏市场收入规模为2,144.4亿元，增速由2017年的23.0%下滑到5.3%。2019年，我国游戏市场收入规模为2,330.2亿元，增速同比上升3.4个百分点至8.7%。

图3 2008—2019年中国游戏市场实际销售收入情况



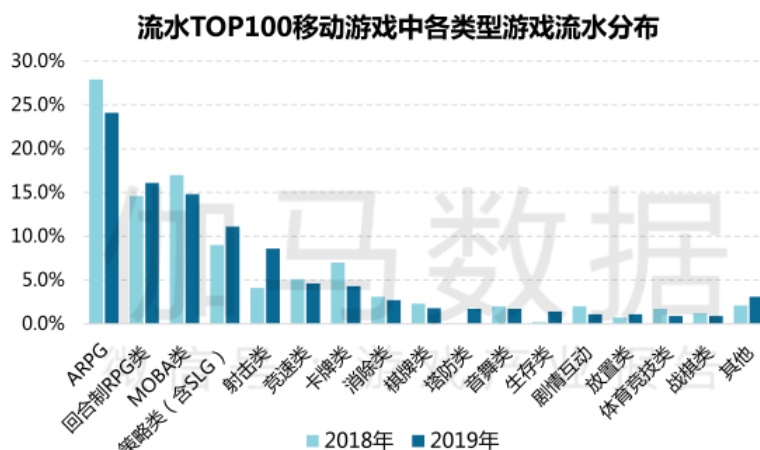
资料来源：伽马数据

2018年，游戏市场增速大幅下滑的主要原因在于：①短期内版号暂停审批确实产生了较大的

负面影响，由于《绝地求生：刺激战场》等手游迟迟无法获得版号并因此无法变现，同时该品类的游戏上线后对游戏行业内部流量进行了分流（如对《王者荣耀》等前期爆款游戏的分流）并进一步对行业收入产生负面影响；②版号审批暂停推迟了部分厂商的新游上线，导致行业供给下降；③中长期来看，出于行业政策监管的不确定性以及产业环境改变等考虑，部分中小游戏厂商退出市场，进一步导致行业供给收缩。

但另一方面，根据伽马数据，受“版号”风波后游戏总量调控影响最大的棋牌类和益智休闲类游戏收入占比并不高。从移动游戏流水 TOP100 的细分游戏类型来看，2018 年，以《楚留香》《我叫 MT4》和《倩女幽魂》等为代表的动作角色扮演类游戏（ARPG）占据了 40% 的产品数目实现了 32.4% 的收入；以《王者荣耀》《绝地求生》为代表的战术竞技类游戏占据了 1% 的产品数目但实现了 17.0% 的收入。而休闲类与棋牌类收入占比较小，棋牌类收入占比 2.3%，消除类占比 3.1%。2019 年，ARPG 类游戏收入占比同比略有下降，但仍保持 20% 以上；而以卡牌类、消除类和棋牌类为代表的休闲类游戏收入占比均较 2018 年有所下降。

图 4 2018—2019 年流水 TOP100 移动游戏各类型游戏流水分布情况



资料来源：伽马数据

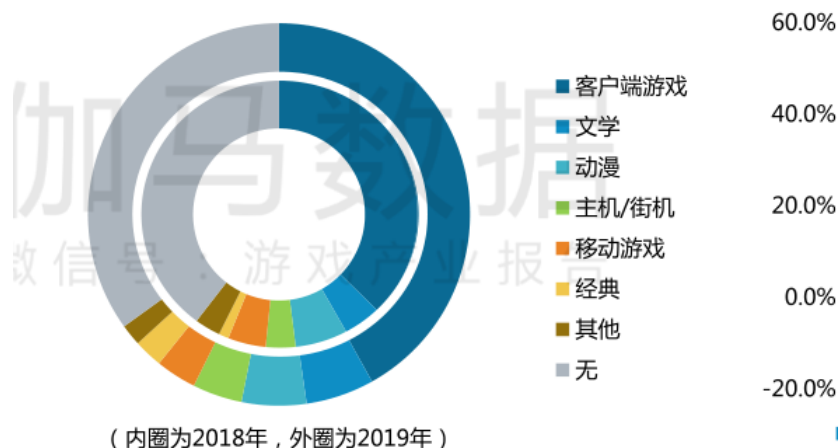
因此，“版号”风波以及游戏总量调控政策并不是 2018 年我国游戏市场收入大幅下滑的唯一原因。我们认为还存在其他重要原因：

①以抖音短视频为主的新型娱乐内容对用户的注意力争夺日益激烈，前期游戏便捷化带来的大量中轻度游戏用户易受其他互联网产品影响。移动游戏用户使用时长在移动互联网总使用时长中占比不断下降，新型娱乐内容对移动游戏存在明显的替代效应；

②“端转手”红利即将耗尽，“端转手”是市场验证的最具性价比的业务模式，近年来经典端游 IP 被不断消耗，新产品上线频率明显放缓，叠加用户审美水平显著提高，直接导致移动游戏收入增速放缓。从下图可以看出，2019 年移动游戏市场对于客户端游戏 IP 的依赖度进一步上升。

图 5 2018—2019 年流水 TOP100 移动游戏各类型 IP 游戏流水分布情况

流水TOP100移动游戏中各类型游戏流水分布



资料来源：伽马数据

综上，我们认为未来我国游戏行业的信用特征将呈现如下特点：

(1) 在游戏总量控制政策下，监管整体趋严，新游戏整体获批的进度和数量较之前有所放缓，棋牌类和休闲益智类游戏获批数量大幅缩减，我们预计短期内棋牌类和休闲益智类游戏获批难度仍然较大，游戏产品集中在棋牌类和休闲益智类的游戏企业可能面临较大的信用风险。

(2) 中小游戏厂商研发实力相对大型游戏厂商较弱，叠加游戏总量控制的政策，其开发的产品很可能面临难以获得批文的局面，因此中小游戏企业的生存难度加大，未来行业集中度可能进一步提高。

(3) 产品类型为中重度或精品游戏的企业，未来在版号获批方面受到游戏总量控制的影响相对较小，未来我国游戏行业预计将转向精品化发展趋势。随着劣质游戏的出清，创新的玩法，出色的剧情等要素将越来越受到玩家的重视，中长期来看，精品游戏开发商发展空间较大。

(4) 2019年我国移动游戏市场对“端转手”类IP游戏的依赖度进一步提升，说明我国游戏行业IP创新力度存在不足，目前的游戏市场对存量IP（尤其是成熟的端游IP）依赖很大，因此成熟IP储备充足的游戏企业未来仍将面临较好的发展前景。市场份额可能进一步向掌握端游IP资源的少数大型厂商集中。腾讯、网易两大游戏巨头、“腾讯系”优质内容方，以及B站等细分市场霸主，将进一步侵吞中小厂商的生存空间。

研究报告声明

联合信用评级有限公司（以下简称“联合评级”）具有中国证券监督管理委员会核准的证券市场资信评级业务资格。

联合评级在自身所知情范围内，与本研究报告中可能所涉及的证券或证券发行方不存在法律法规要求披露或采取限制、静默措施的利益冲突。

本研究报告中的信息均来源于公开资料，联合评级对这些信息的准确性、完整性或可靠性不作任何保证。本研究报告所载的资料、意见及推测仅反映联合评级于发布本研究报告当期的判断，仅供参考之用，不构成出售或购买证券或其他投资标的的要约或邀请。在任何情况下，本研究报告中的信息和意见均不构成对任何个人的投资建议。使用者应结合自己的投资目标和财务状况自行判断是否采用本研究报告所载内容和信息并自行承担风险，联合评级对使用本研究报告及其内容而造成的一切后果不承担任何法律责任。

本研究报告版权为联合评级所有，未经书面许可，任何机构和个人不得以任何形式翻版、复制和发布。如引用须注明出处为“联合信用评级有限公司”，且不得对本报告进行有悖原意的引用、删节和修改。未经授权刊载或者转发本研究报告的，联合评级将保留向其追究法律责任的权利。