

中国云游戏行业研究报告

©2022.11 iResearch Inc.

研究范围与概念界定

云游戏是一种以云计算技术为基础的在线游戏方式。游戏中的所有计算（包括画面渲染、数据同步、交互逻辑等）全部在云端服务器进行，并通过互联网接受玩家的输入指令，同时将处理完成后的最终画面结果显示在玩家的前端设备上。理想状态下的云游戏场景中，用户的游戏设备只需要具备基本的视频解压能力和联网功能，而无需任何高端的处理器或显卡。本报告所研究的**云游戏**，是指游戏本身在游戏公司、运营商或云服务商的服务器上运行，将游戏画面经过视频压缩后，串流显示到用户的客户端设备上（包括PC、手机、平板电脑、家用游戏机等互联网接入设备）进行操作的游戏方式。

本报告所研究的**云游戏平台**，是指云游戏服务商搭建的、面向C端游戏玩家提供云游戏服务的GaaS（Game as a Service，游戏即服务）平台。

本报告所研究的**云游戏服务商**，是指面向游戏公司、云游戏平台等B端企业提供云游戏技术服务及解决方案的企业。

云游戏相关概念定义



来源：艾瑞消费研究院自主研究绘制。



市场发展：2021年中国云游戏市场规模达到**34亿元**，同比增长54.5%，行业处于高速增长阶段。2021年中国云游戏平均月活用户规模达到**7000万人**，同比增长32.7%。云游戏体验的持续提升将带动用户进一步增长，预计在2025年云游戏用户平均月活规模将超过1.8亿人。



行业动态：云游戏市场处于“**存量游戏云化**”的初期阶段，移动游戏是目前最主流的云游戏内容。随着**云原生游戏**探索的推进，云游戏在内容创新性、丰富性和可玩性上将得到大幅提升。云游戏产业发展过程中机遇与挑战并存，解决内容、体验和运营痛点是面临的主要问题。



发展趋势：一方面，智能电视、VR/AR和智能车载等新兴入口的快速发展将推动云游戏行业的进一步成长，**云游戏大屏端**有望打造未来的家庭娱乐中心；另一方面，云游戏与直播、营销、网咖、教育、医疗等多元产业的融合加速，实现**多产业协同发展**。

云游戏行业发展概况

1

中国云游戏行业发展现状

2

中国云游戏用户特征分析

3

中国云游戏企业案例分析

4

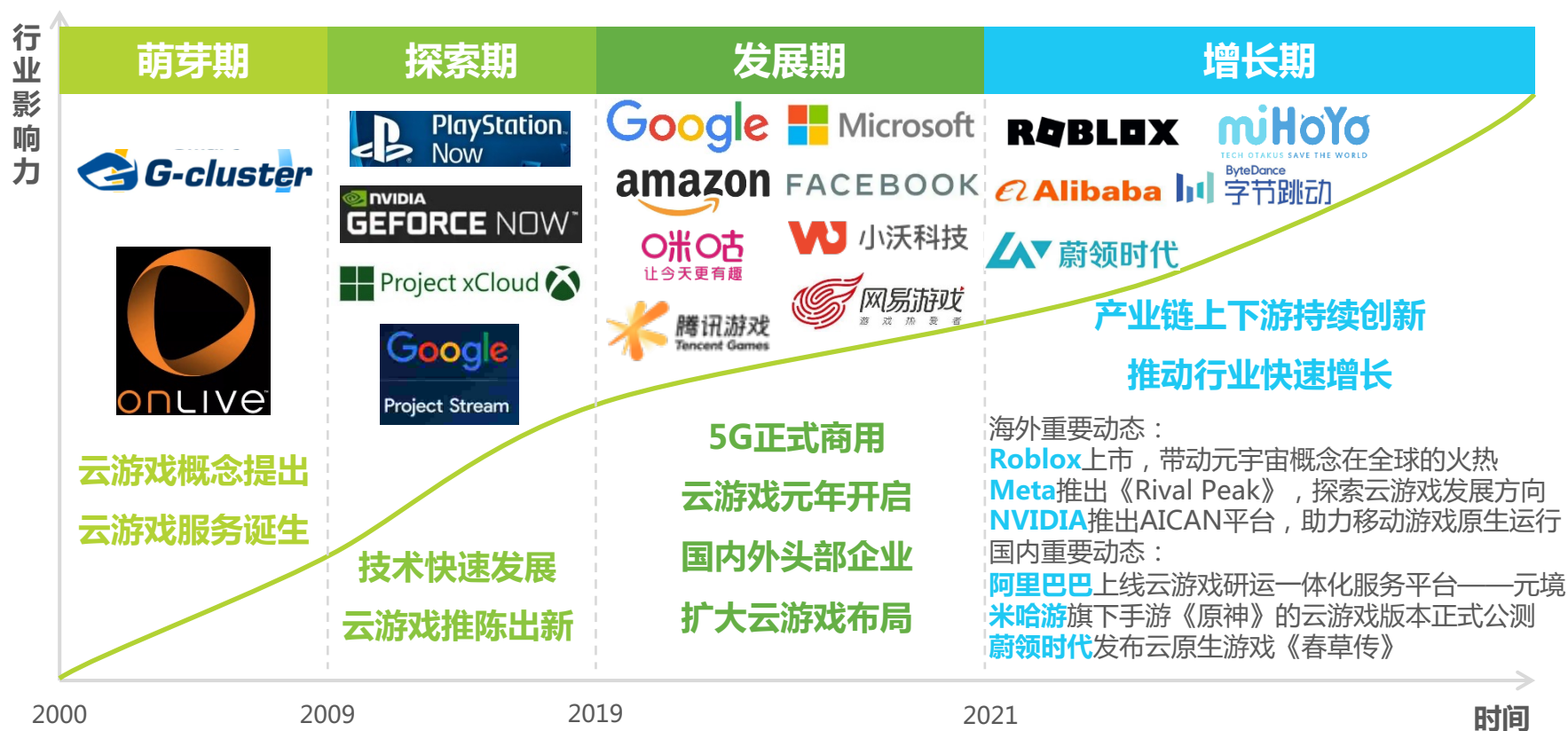
中国云游戏行业发展趋势

5

全球云游戏行业发展历程

云游戏产业发展步伐加快，未来市场前景广阔

全球云游戏行业发展主要阶段



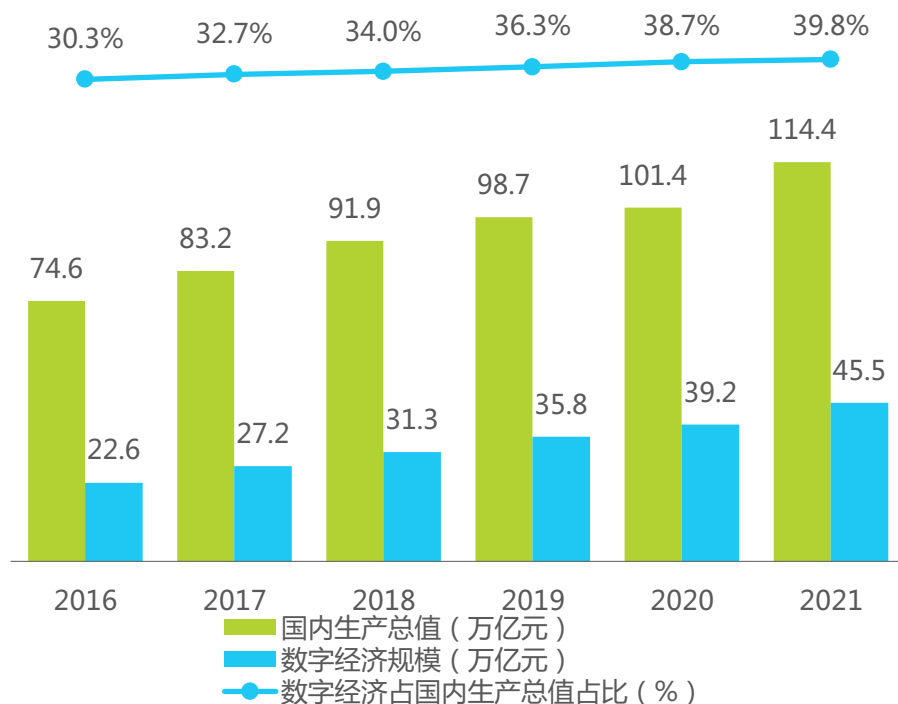
来源：艾瑞消费研究院自主研究绘制。

中国云游戏行业发展背景-数字经济

数字经济成为驱动经济增长新引擎

根据中国信息通信院发布《中国数字经济发展报告（2022年）》显示，2021年我国数字经济规模达到45.5万亿元，同比增长16.2%，数字经济占GDP比重达到39.8%，已成为驱动我国经济高质量发展的关键动力。2021年12月，国务院印发《“十四五”数字经济发展规划》，对数字经济发展提出新的发展原则和发展目标，并在“打造智慧共享的新型数字生活”部分提出要发展云游戏新业态，而千兆宽带用户数、软件和信息技术服务业等规模预期，对于云游戏产业的发展和普及同样有着重要的推动作用。

2016-2021年中国国内生产总值及数字经济规模



来源：国家统计局，中国信通院，艾瑞消费研究院自主研究绘制。

《“十四五”数字经济发展规划》助力云游戏行业发展

“十四五”数字经济发展相关指标	2020年	2025年（预期）
数字经济核心产业增加值占GDP比重（%）	7.8	10
IPv6活跃用户数（亿户）	4.6	8
千兆宽带用户数（万户）	640	6000
软件和信息技术服务业规模（万亿元）	8.16	14

《规划》在“打造智慧共享的新型数字生活”部分提出：加强超高清电视普及应用，**发展互动视频、沉浸式视频、云游戏等新业态**；深化人工智能、虚拟现实、8K高清视频等技术的融合。

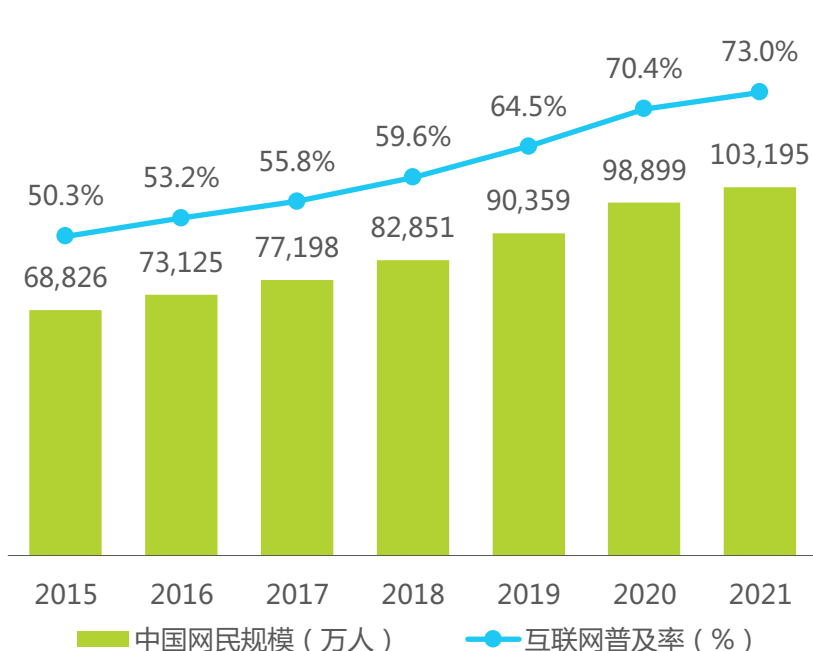
来源：国务院，艾瑞消费研究院自主研究绘制。

中国云游戏行业发展背景-社会文化

互联网普及率达73%，玩游戏已是社会普遍的娱乐方式

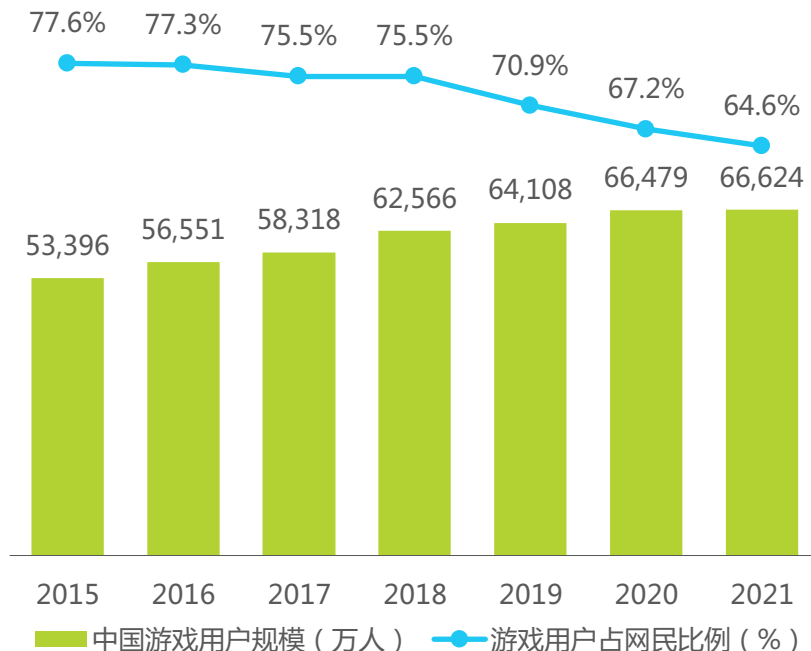
根据CNNIC发布的《第49次中国互联网络发展状况统计报告》显示，截至2021年12月，中国网民规模达10.32亿人，整体互联网普及率达到73.0%，互联网相关产业的发展已拥有坚实的网民基础。根据中国音数协游戏工委数据显示，2021年中国游戏用户规模达到6.66亿人，在整体网民中渗透率达到64.6%，玩游戏已是中国网民最普遍的在线娱乐方式之一，基于游戏产业的广泛用户普及，云游戏已拥有庞大的潜在用户基础，这些用户向云游戏用户的转化将为云游戏市场发展注入强劲的活力。

2015-2021年中国网民规模及互联网普及率



来源：CNNIC《中国互联网络发展状况统计报告》，艾瑞消费研究院自主研究绘制。
注释：2019年所用数据为2020年3月数据，其他均为当年12月数据。

2015-2021年中国游戏用户规模及占网民比例



来源：中国音数协游戏工委，艾瑞消费研究院自主研究绘制。

云游戏行业发展概况

1

中国云游戏行业发展现状

2

中国云游戏用户特征分析

3

中国云游戏企业案例分析

4

预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_48122

