

# 2021-2027年中国云游戏市场深度研究与投资前景报告

## 报告目录及图表目录

中国产业研究报告网 编制  
[www.chinairr.org](http://www.chinairr.org)

# 一、报告报价

《2021-2027年中国云游戏市场深度研究与投资前景报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.chinairr.org/report/R03/R0305/202102/08-386358.html>

产品价格：纸介版9800元 电子版9800元 纸介+电子10000元

订购电话: 400-600-8596 010-80993936

传真: 010-60343813

网址: <http://www.chinairr.org>

Email: [sales@chyxx.com](mailto:sales@chyxx.com)

联系人：刘老师 陈老师 谭老师

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，格式美观性可能有欠缺；实际报告排版规则、美观。

## 二、说明、目录、图表目录

云游戏是以云计算为基础的游戏方式，在云游戏的运行模式下，所有游戏都在服务器端运行，并将渲染完毕后的游戏画面压缩后通过网络传送给用户。在客户端，用户的游戏设备不需要任何高端处理器和显卡，只需要基本的视频解压能力就可以了。云计算（cloud computing），是一种基于互联网的计算方式，通过这种方式，共享的软硬件资源和信息可以按需提供给计算机和其他设备。提供资源的网络被称为“云”。

与传统游戏模式相比，云游戏能在很大程度上减小玩家游玩游戏的设备成本。对于许多需要长期更新的高品质游戏而言，云游戏也能减少游戏商发行与更新维护游戏的成本。然而在保证玩家游戏体验上，云游戏与传统游戏相比具有一定差距。云游戏与传统游戏差距

云游戏与传统游戏相比具有一定差距

（1）游戏交互延迟

取决于网络通信延迟。与传统网络游戏仅需传输游戏状态数据相比，云游戏的多媒体传输队网络延迟更为敏感，当网络通信质量较差时，玩家会直接感受到从指令输入到画面更新间的延迟改革，从而显著降低玩家游戏体验质量。

（2）游戏场景渲染的多

媒体质量取决于网络通信带宽。与传统网络游戏相比云游戏的多媒体流需要消耗更多带宽，并且画质越高的多媒体流，其消耗的带宽资料也会越高。

数据来源：公共资料整

理

中国产业研究报告网发布的《2021-2027年中国云游戏市场深度研究与投资前景报告》共十一章。首先介绍了云游戏行业市场发展环境、云游戏整体运行态势等，接着分析了云游戏行业市场运行的现状，然后介绍了云游戏市场竞争格局。随后，报告对云游戏做了重点企业经营状况分析，最后分析了云游戏行业发展趋势与投资预测。您若想对云游戏产业有个系统的了解或者想投资云游戏行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据，企业数据主要来自于国统计局规模企业统计数据库及证券交易所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。

报告目录：

第一章 云游戏基本概述

1.1 云游戏的概念介绍

1.1.1 云游戏的定义

1.1.2 云游戏的特点

### 1.1.3 云游戏优劣势

## 1.2 云游戏的框架与实现

### 1.2.1 云游戏框架

### 1.2.2 云游戏平台

### 1.2.3 实验与评估

## 第二章 2015-2019年云游戏行业发展环境分析

### 2.1 经济环境

#### 2.1.1 宏观经济概况

#### 2.1.2 对外经济分析

#### 2.1.3 经济转型升级

#### 2.1.4 宏观经济展望

### 2.2 社会环境

#### 2.2.1 社会人口规模

#### 2.2.2 居民收入水平

#### 2.2.3 居民消费水平

#### 2.2.4 消费市场特征

### 2.3 政策环境

#### 2.3.1 5G产业促进政策

#### 2.3.2 传媒行业监管政策

#### 2.3.3 游戏版号申请政策

#### 2.3.4 游戏适龄提示倡议

### 2.4 网络环境

#### 2.4.1 网民总体规模现状

#### 2.4.2 网络流量业务增长

#### 2.4.3 网络基础设施完善

#### 2.4.4 网络安全管理状况

## 第三章 2015-2019年网络游戏行业发展分析

### 3.1 网络游戏行业发展综述

#### 3.1.1 网络游戏基本介绍

#### 3.1.2 网络游戏发展历程

### 3.1.3 网络游戏盈利模式

### 3.1.4 游戏版号发放分析

## 3.2 全球网络游戏行业发展分析

### 3.2.1 行业市场规模

### 3.2.2 市场运行状况

### 3.2.3 用户行为分析

### 3.2.4 行业发展趋势

### 3.2.5 行业发展预测

## 3.3 2015-2019年中国网络游戏行业运行状况

### 3.3.1 行业发展状况

### 3.3.2 行业市场规模

2018年中国游戏市场规模同比增长5.3%达到2144亿元，游戏玩家规模同比增长7.3%达到6.26亿人。移动游戏的爆发在过去几年带动了整体游戏玩家规模的大幅扩张，主要表现为更大范围的长尾用户进场，而移动游戏市场的进一步成熟化发展过程中，游戏内容与玩家习惯又逐步趋于重度化。国内游戏市场总体的用户规模已经接近饱和，未来市场增量将有赖于用户付费的进一步增长。国内游戏市场总规模

数据来源：公共资料整理国内游戏市场玩家总人数

数据来源：公共资料整理国内游戏市场ARPU

数据来源：公共资料整理

### 3.3.3 游戏用户规模

### 3.3.4 细分市场格局

### 3.3.5 海外市场规模

### 3.3.6 行业发展动态

### 3.3.7 行业发展困境

## 3.4 2015-2019年中国网络游戏细分市场发展分析

### 3.4.1 PC网络游戏

### 3.4.2 网页游戏

### 3.4.3 移动游戏

### 3.4.4 二次元游戏

## 3.5 2015-2019年中国网络游戏用户行为分析

### 3.5.1 用户属性结构

### 3.5.2 用户行为分析

- 3.5.3 用户消费能力
- 3.5.4 用户需求重点
- 3.5.5 厂商用户分析
- 3.6 2015-2019年中国网络游戏企业发展分析
  - 3.6.1 企业市场份额
  - 3.6.2 企业运营状况
  - 3.6.3 企业布局动态
- 3.7 中国网络游戏行业发展前景展望
  - 3.7.1 行业发展趋势
  - 3.7.2 行业发展展望
  - 3.7.3 行业发展预测

## 第四章 2015-2019年中国云游戏上下游产业链发展分析

- 4.1 云游戏产业链分析
  - 4.1.1 产业链构成分析
  - 4.1.2 产业链企业分布
- 4.2 云游戏产业链发展态势分析
  - 4.2.1 基础设施服务商将受益
  - 4.2.2 用户向精品化游戏集中
  - 4.2.3 游戏研发商的地位提升

## 第五章 2015-2019年云游戏行业发展分析

- 5.1 国外云游戏行业发展分析
  - 5.1.1 行业发展基础
  - 5.1.2 行业发展优势
  - 5.1.3 企业发展布局
  - 5.1.4 商业发展模式
- 5.2 中国云游戏行业发展状况
  - 5.2.1 行业发展历程
  - 5.2.2 行业发展动力
  - 5.2.3 行业发展特点
  - 5.2.4 行业盈利模式

- 5.2.5 运行成本分析
- 5.2.6 市场格局分析
- 5.2.7 典型案例分析
- 5.3 中国云游戏行业发展带来的影响分析
  - 5.3.1 改变游戏用户群体
  - 5.3.2 重塑产业链的格局
  - 5.3.3 转移企业关注重点
  - 5.3.4 产生新的分发渠道
  - 5.3.5 促进VR游戏发展
- 5.4 云游戏行业发展面临的挑战
  - 5.4.1 资费短期不具性价比
  - 5.4.2 网络通信技术要求高
  - 5.4.3 云游戏平台发展难点
  - 5.4.4 云游戏网络安全问题
- 5.5 中国云游戏行业发展路径探析
  - 5.5.1 主机市场发展路径借鉴
  - 5.5.2 视频平台发展路径启示
  - 5.5.3 云游戏平台发展思路分析

## 第六章 中国云游戏行业市场竞争格局分析

- 6.1 国外企业布局
  - 6.1.1 Sony
  - 6.1.2 Nvidia
  - 6.1.3 Google
  - 6.1.4 微软
  - 6.1.5 EA
- 6.2 BAT企业布局
  - 6.2.1 腾讯
  - 6.2.2 阿里
  - 6.2.3 百度
- 6.3 游戏开发企业布局
  - 6.3.1 网易

- 6.3.2 完美世界
- 6.3.3 咪咕互娱
- 6.4 云服务企业布局
- 6.4.1 金山软件
- 6.4.2 顺网科技
- 6.4.3 盛天网络

## 第七章 云游戏重点企业财务运行状况分析

- 7.1 谷歌
- 7.1.1 企业发展概况
- 7.1.2 企业经营状况分析
- 7.1.3 企业发展概况
- 7.1.4 经营效益分析
- 7.2 微软
- 7.2.1 企业发展概况
- 7.2.2 企业经营状况分析
- 7.2.3 企业发展概况
- 7.2.4 经营效益分析
- 7.3 索尼
- 7.3.1 企业发展概况
- 7.3.2 企业经营状况分析
- 7.3.3 企业发展概况
- 7.3.4 经营效益分析
- 7.4 阿里巴巴
- 7.4.1 企业发展概况
- 7.4.2 企业经营状况分析
- 7.4.3 企业发展概况
- 7.4.4 经营效益分析
- 7.5 腾讯
- 7.5.1 企业发展概况
- 7.5.2 企业经营状况分析
- 7.5.3 企业发展概况



#### 7.5.4 经营效益分析

### 7.6 顺网科技

#### 7.6.1 企业发展概况

#### 7.6.2 经营效益分析

#### 7.6.3 业务经营分析

#### 7.6.4 财务状况分析

#### 7.6.5 竞争实力分析

### 7.7 迅游科技

#### 7.7.1 企业发展概况

#### 7.7.2 经营效益分析

#### 7.7.3 业务经营分析

#### 7.7.4 财务状况分析

#### 7.7.5 核心竞争力分析

### 7.8 盛天网络

#### 7.8.1 企业发展概况

#### 7.8.2 经营效益分析

#### 7.8.3 业务经营分析

#### 7.8.4 财务状况分析

#### 7.8.5 核心竞争力分析

### 7.9 完美世界

#### 7.9.1 企业发展概况

#### 7.9.2 经营效益分析

#### 7.9.3 业务经营分析

#### 7.9.4 财务状况分析

#### 7.9.5 核心竞争力分析

## 第八章 云游戏行业相关技术产业发展分析

### 8.1 5G产业

#### 8.1.1 5G产业链结构

#### 8.1.2 5G产业政策环境

#### 8.1.3 5G商用元年开启

#### 8.1.4 5G商业模式分析

8.1.5 5G商用企业布局

8.1.6 5G业务发展趋势

8.2 云计算产业

8.2.1 云计算产业链

8.2.2 自律监管环境

8.2.3 云计算发展历程

8.2.4 云计算商业模式

8.2.5 云市场规模分析

8.2.6 云计算应用趋势

8.3 VR/AR产业

8.3.1 产业发展综述

8.3.2 专利申请状况

8.3.3 市场规模分析

8.3.4 云VR发展现状

8.3.5 市场竞争格局

8.3.6 市场发展前景

## 第九章 2021-2027年中国云游戏行业投资分析

9.1 中国云游戏行业投资潜力分析

9.1.1 网络提速降费

9.1.2 云计算的成熟

9.1.3 5G时代的来临

9.1.4 用户数量扩张

9.2 中国云游戏行业投资价值分析

9.2.1 行业投资状况

9.2.2 行业投资机会

9.2.3 行业投资壁垒

9.2.4 行业投资风险

9.3 中国云游戏行业投资建议

9.3.1 投资价值评估

9.3.2 行业投资策略

## 第十章 2021-2027年中国云游戏行业发展前景预测分析

### 10.1 中国云游戏行业发展前景分析（ ）

#### 10.1.1 行业发展趋势

#### 10.1.2 行业发展前景

#### 10.1.3 行业发展空间

### 10.2 2021-2027年中国云游戏行业发展规模预测分析

#### 10.2.1 2021-2027年中国云游戏行业发展影响因素分析

#### 10.2.2 2021-2027年中国云游戏行业发展规模预测

## 图表目录

图表 云游戏运行示意图

图表 云游戏与其他游戏种类的区别

图表 云游戏的优劣势

图表 Gaming Anywhere中服务器和用户的交互结构

图表 使用SSIM的三个服务器的对比

图表 On Live上的交互延迟

图表 图像质量比较

图表 2015-2019年国内生产总值及其增长速度

图表 2015-2019年三次产业增加值占国内生产总值比重

图表 2019年中国GDP核算数据

图表 2015-2019年货物进出口总额

图表 2019年货物进出口总额及其增长速度

图表 2019年主要商品出口数量、金额及其增长速度

图表 2019年主要商品进口数量、金额及其增长速度

图表 2019年对主要国家和地区货物进出口金额、增长速度及其比重

图表 2019年年末人口数量及构成

图表 2019年居民人均可支配收入平均数与中位数对比

图表 2019年居民人均可支配收入平均数与中位数

图表 2019年全国居民人均消费支出及其构成

图表 2019年居民人均消费支出及构成

图表 2019年居民人均消费支出及构成

图表 5G产业主要政策

图表 网络游戏的类型

图表 网络游戏产业发展历程

图表 网络游戏企业商业化变现形式的盈利模式对应表

图表 2015-2019年游戏版号获批数量

更多图表见正文.....

详细请访问：<http://www.chinairr.org/report/R03/R0305/202102/08-386358.html>