

2023-2029年中国云游戏市场深度研究与市场需求预测报告

报告目录及图表目录

中国产业研究报告网 编制

www.chinairr.org

一、报告报价

《2023-2029年中国云游戏市场深度研究与市场需求预测报告》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/R0305/202308/21-549238.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

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

云游戏是指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即可。

2021年，中国云游戏市场收入已达40.6亿元人民币，同比增长93.3%。预计至2025年，云游戏市场收入将达到342.8亿元。自2020年至2025年，年均复合增长率为74.8%。

2021年，中国云游戏月活人数已达到6220万人，同比增长64.1%。随着云游戏核心技术的突破及流量平台的用户转化，到2025年，中国云游戏月活人数有望达到2.5亿人左右。

5G网络能够解决云游戏产业所遇到的延迟与低速问题，游戏用户能够在智能手机、移动浏览器等领域实现高质量的流式游戏体验，异变随时随地访问和游玩数据基于云端的游戏。随着5G网络的大规模商用，云游戏行业将迎来爆发式增长。

产业研究报告网发布的《2023-2029年中国云游戏市场深度研究与市场需求预测报告》共十章。报告首先介绍了云游戏的基本概念，并具体阐述了我国云游戏行业的发展环境，接着深入分析了网络游戏行业、云游戏行业产业链及云游戏行业的整体发展情况，随后对云游戏行业的市场竞争格局及重点企业财务运行状况进行了具体分析，最后对云游戏行业的投资价值及发展前景进行了科学的预测分析。

本研究报告数据主要来自于国家统计局、工信部、文化部、产业研究报告网、产业研究报告网市场调查中心以及国内外重点刊物等渠道，数据权威、详实、丰富，同时通过专业的分析预测模型，对行业核心发展指标进行科学地预测。您或贵单位若想对云游戏市场有个系统的了解、或者想投资云游戏行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

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 2021-2023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 2021-2023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 2021-2023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
 - 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 2021-2023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 2021-2023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 2021-2023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 2021-2023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 2021-2023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 2021-2023年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 2020-2023年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 2021年企业经营状况分析

7.1.3 2022年企业经营状况分析

7.1.4 2023年企业经营状况分析

7.2 微软

- 7.2.1 企业发展概况
- 7.2.2 2021年企业经营状况分析
- 7.2.3 2022年企业经营状况分析
- 7.2.4 2023年企业经营状况分析
- 7.3 索尼
 - 7.3.1 企业发展概况
 - 7.3.2 2021年企业经营状况分析
 - 7.3.3 2022年企业经营状况分析
 - 7.3.4 2023年企业经营状况分析
- 7.4 阿里巴巴
 - 7.4.1 企业发展概况
 - 7.4.2 2021年企业经营状况分析
 - 7.4.3 2022年企业经营状况分析
 - 7.4.4 2023年企业经营状况分析
- 7.5 腾讯
 - 7.5.1 企业发展概况
 - 7.5.2 2021年企业经营状况分析
 - 7.5.3 2022年企业经营状况分析
 - 7.5.4 2023年企业经营状况分析
- 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
 - 7.6.6 公司发展战略
 - 7.6.7 未来发展前景
- 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
- 7.7.6 公司发展战略
- 7.7.7 未来发展前景
- 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
 - 7.8.6 公司发展战略
 - 7.8.7 未来发展前景
- 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
 - 7.9.6 公司发展战略
 - 7.9.7 未来发展前景

第八章 2021-2023年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 2023-2029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 2023-2029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 对2023-2029年中国云游戏行业发展规模预测分析

10.2.1 2023-2029年中国云游戏行业发展影响因素分析

10.2.2 2023-2029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 2018-2022年国内生产总值及其增长速度

图表 2018-2022年三次产业增加值占国内生产总值比重

图表 2022年年末人口数及其构成

图表 2018-2022年全国城镇新增就业人数

图表 2022年居民消费价格月度涨跌幅

图表 2022年居民消费价格比上年涨跌幅度

图表 2022-2023年全国居民消费价格涨跌幅

图表 2023年居民消费价格主要数据

图表 2018-2022年年末常住人口城镇化率

图表 2018-2022年社会消费品零售总额及其增长速度

图表 20212-2023年全国社会消费品零售总额同比增速

图表 2022-2023年按消费类型分零售额同比增速

图表 2023年社会消费品零售总额主要数据

图表 2022年三次产业投资占固定资产投资

图表 2022年分行业固定资产投资（不含农户）增长速度

图表 2022年固定资产投资新增主要生产与运营能力

图表 2022-2023年固定资产投资（不含农户）同比增速

图表 2023年固定资产（不含农户）主要数据

图表 2018-2022年全国居民人均可支配收入及其增长速度

图表 2022年全国居民人均消费支出及其构成

图表 5G产业主要政策

图表 2008-2022年中国网民规模和互联网普及率

图表 2008-2022年手机网民规模及其占网民比例

图表 2013-2022年移动互联网流量及月DOU增长情况

图表 2022年移动互联网接入当月流量及当月DOU情况

图表 2013-2022年移动短信业务量和收入增长情况

图表 2013-2022年移动电话用户和通话量增长情况

图表 2013-2022年互联网宽带接入端口发展情况

图表 2013-2022年移动电话基站发展情况

图表 2017-2022年网民遭遇安全事件类别

图表 2017-2022年网民遭遇网络诈骗类别

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 2017-2021年游戏版号获批数量

图表 2021年版号获批游戏分类

图表 腾讯、网易等获批游戏类型

图表 腾讯、网易等版号获批游戏类型

图表 2012-2021年全球游戏市场规模及增速

图表 全球各区域游戏市场规模及增速

图表 2015-2021年全球移动游戏市场规模

图表 2017-2021年中国网络游戏市场规模及增速

图表 2017-2021年中国网络游戏用户规模及增速

图表 2017-2021年中国网络游戏细分市场份额

图表 2010-2021年中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入及增长情况

图表 移动互联网细分行业总使用时长占比

图表 2017-2021年中国PC网络游戏市场规模

图表 2021年中国网页游戏平台开服TOP10

图表 2021年中国网页游戏研发商开服TOP10

图表 2021年中国网页游戏开服TOP10

图表 2017-2021年中国移动游戏市场规模

图表 2016-2021年中国二次元移动游戏市场规模

图表 2016-2021年中国二次元用户规模

- 图表 2021年主要移动游戏大类用户性别结构
- 图表 2021年主要移动游戏大类用户年龄结构
- 图表 2021年主要移动游戏大类用户地域结构
- 图表 2018-2021年中国移动游戏Top10品类活跃用户复合增长率
- 图表 中国移动游戏细分品类用户使用总时长分布占比
- 图表 2021年中国移动游戏主流品类用户独占率
- 图表 2018-2021年重度手游活跃用户复合增长率Top10
- 图表 2021年中国手游主流重度品类用户粘性
- 图表 2021年中国手游主流中轻度品类用户粘性
- 图表 2021年主要移动游戏大类用户消费能力结构

详细请访问：<http://www.chinairr.org/report/R03/R0305/202308/21-549238.html>