

# 竞逐“云游戏”:2022年市场迎爆发拐点?

本报实习记者 许心怡 记者 吴可仲  
北京报道

云游戏市场正在崛起。

根据Newzoo报告,2021年云游戏市场规模达到了15亿美元,相比2020年6.71亿美元的规模,增长了一倍多。预计到2024年,云游戏市场的付费用户将增加至5860万,市场规模将飙升至63亿美元。

## 2022年迎来爆发拐点?

中国是全球云游戏产业发展最快、最具活力、市场空间最大的地区之一,中国云游戏用户未来也有更强的付费转化潜力。

云游戏是指在云端运行的游戏,用户可以省去下载环节,不用依靠终端计算力也能实现互动。

根据中国信息通信研究院(以下简称“中国信通院”)和IDC咨询(北京)有限公司发布的《2022年全球云游戏产业深度观察及趋势研判》,2021年中国云游戏市场收入已达40.6亿元,同比增长93.3%。报告预计,2022年将会成为中国云游戏市场的爆发拐点,收入增至79.2亿元,同比增长95.1%,之后中国云游戏市场收入的增幅会逐步下跌,预计至2025年将达到342.8亿元。

根据报告的统计,2021年中国云游戏月活人数已达到6220万人,同比增长64.1%,预计到2025年有望达到2.5亿人左右。而根据中国音数协游戏工委与中国游戏产业研究院发布的《2021年中国游戏产业报告》,2021年国内游戏用户规模6.66亿,同比增长0.22%,用户数量渐趋饱和。也就是说,将近十分之一的国内游戏用户已经接触云游戏。

现阶段在国外,云游戏用户规模更小,收入却更大。根据中国信通院报告,2021年海外市场云游戏收入预计为73.5亿元,其中北美市场占51.3%,中国市场不相上下。而整个海外市场云游戏月活人数在2021年预计为2340万人,只有中国月活人数

目前,国内游戏大厂也纷纷“上云”。腾讯方面向《中国经营报》记者提供的数据显示,其云游戏平台腾讯先锋(原腾讯先游)在2021年5月上线时,其APP仅50兆左右,却有着超100款游戏的正版游戏库,包括《王者荣耀》《和平精英》《使命召唤手游》《火影忍者手游》《天涯明月刀》等,“玩家不用再为内存和性能而担忧”。

的37.62%。

出现这个现象的原因是,国外活跃的云游戏用户拥有更高的ARPU(每用户平均收入)值。中国信通院报告指出,海外云游戏平台收入主要由时长贡献,云游戏主要为买断制,广告投放程度也比国内更低;而在国内,云游戏收入可能来自用户云试玩转下载、内购等。这样的云游戏消费习惯差异来自传统游戏。因传统PC游戏、主机游戏的长期铺垫,国外玩家已形成买断付费习惯;国内用户则更倾向免费下载和内购付费,在云平台上也倾向于先免费下载,再根据时长或者内购付费。

中国信通院报告认为,中国是全球云游戏产业发展最快、最具活力、市场空间最大的地区之一,中国云游戏用户未来也有更强的付费转化潜力。

中国不仅有着数以亿计的手游用户,并且手机保有量超过10亿部,5G网络基础设施建设持续领先,PC、主机的渗透率则较低。而中国用户也往往冲着低门槛使用云游戏服务的。根据报告,57.1%的用户选择云游戏的原因是所持设备差,50.61%的用户想通过云游戏的方式在移动设备上体验大型端游、主机游戏。超过三分之一的用户认为,传统游戏不断下载更新会相对麻烦,云游戏即点即玩的特性会更加便捷。

## 游戏厂商纷纷布局

云游戏前期有着高额的投入,包括硬件成本、机柜成本、网络带宽成本、运维成本等。

如今,游戏厂商也正是迎合用户的这一需求,推动云游戏服务。

不过,就产业布局而言,国内外也有较大差别。在海外,云游戏的参与者主要是微软、谷歌、Meta、亚马逊、英伟达等巨头,它们更希望构建独立的云游戏生态闭环。而国内云游戏玩家则更为多元:三大电信运营商以及网易、腾讯均已推出自己的云游戏平台,B站、TapTap(心动公司旗下游戏社区平台)等游戏发行渠道则为部分游戏提供云玩功能;阿里巴巴等公司面向游戏厂商提供云游戏研运一体化服务平台,米哈游基于《原神》大火专门推出《云·原神》,打出“迷你包体,完整游戏体验”的口号。

目前,在B站和TapTap上,都有部分游戏可以使用“云玩”或“云试玩”功能。心动公司人士对《中国经营报》记者表示,TapTap选择可提供云服务游戏的标准是头部的、对机器性能和容量要求比较高的游戏,如《原神》《明日方舟》《香肠派对》等。“很多用户其实手机本地的性能是达不到要求的,但是在云游戏端的话,因为算力是在远程提供,所以哪怕是较差的、一般的手机也能玩得比较流畅,这是云游戏的刚需吧。”

移动版《原神》占据内存至少15G,玩家间流传着一个玩笑:“《原神》拿我的内存干了些什么。”一些

数码测评甚至用这款游戏对手机配置进行测试,部分设备无法流畅运行这款产品。目前这款游戏在B站和TapTap上都可以进行云玩,米哈游更是推出其云游戏版《云·原神》,仅占内存87M。这款产品也帮助《原神》触达更多玩家。

据悉,《云·原神》2021年8月16日开始公测,首月累计用户突破百万,用户次日留存率高达80%,截至2021年第四季度,游戏能够支持近5万路用户同时在线,月活跃用户数达到百万,每月累计用户在线时长超过千万小时。中国信通院报告还指出,《云·原神》有着不逊于手机版本《原神》的表现:在色彩饱和度、清晰度、渲染效果上,《云·原神》甚至表现更佳;端到端的时延在45ms(毫秒)左右,“对于用户基本是无感的”;在专线网络100M带宽基准下,手机版本《原神》从0%下载到进入游戏,总耗时35分钟左右,而通过《云·原神》进入游戏所需时间不会超过1分钟。

B站人士对记者表示,哔哩哔哩游戏中心目前支持《原神》《英雄联盟手游》等云游戏体验。该人士介绍,云游戏相对APP端更省电且不发热,但对网络要求较高且对流量消耗大,建议在WiFi环境下体验。

云游戏前期有着高额的投入,



视觉中国/图

力满足:“TapTap云游戏自从上线收费功能之后,其实付费率情况一直还不错,让我们觉得云游戏还是有一定需求在的。”他表示,今年TapTap计划把云游戏板块的付费生态建立起来,在成本和收益都可以接受的情况下,为更多的玩家提供云游戏服务。据介绍,目前TapTap每隔一段时间可以为用户提供一段免费的云游戏时长,重度云游戏用户可以使用套餐包,“我们今年有信心把云游戏板块的投资回报率控制在理想范围内。”

B站方面介绍,哔哩哔哩游戏中心现阶段为每位用户每日提供2小时免费云游戏时长,免费时长将在次日凌晨4点重置。

## 技术痛点亟须解决

腾讯研究院2021年报告称,从纯“推流”“上云”的角度,云游戏技术门槛并不高,但距离兑现云游戏对产业和玩家的承诺,仍需要在新技术、新场景、新内容等方向切实投入,静待变革。

尽管多个云游戏商业平台已经落地,该领域的一些技术痛点仍亟须解决。记者在部分平台体验发现,部分游戏的云玩模式和下载后的游戏相比,仍存在较为严重的卡顿和延迟现象,在遇到激烈战斗时问题犹为严重。

B站方面承认“可能存在一定延迟”,但未进一步作出说明。心动公司相关人士表示,卡顿、体验

不好的问题,可能要由供应商进行一定的优化配置,TapTap也要在接口方面进行一些优化。

就内容而言,国内外主流云游戏平台主要是将已经上架过的游戏移植到云端,“云原生游戏”尚属空白领域。国内企业在云原生游戏探索上处于开放尝试阶段和观望式状态,云原生游戏的开发驱动力也将大概率在关键技术取得代表性突破和模式

验证成功之后才会真正发力。

腾讯研究院2021年报告称,从纯“推流”“上云”的角度,云游戏技术门槛并不高,但距离兑现云游戏对产业和玩家的承诺,仍需要在新技术、新场景、新内容等方向切实投入,静待变革。

中国信通院报告指出,近年来中国手游用户已经形成了一定程度上的游戏付费意识,预计云游戏平台将以

订阅制、免费进入与内购相结合的付费模式为主,并逐步探索其他收入来源,形成多元化的商业模式。

心动公司人士对记者表示,不排除会做特别适合在云端进行体验的游戏,但公司现在更希望提升游戏的内容质量,“如果内容质量高到玩家觉得不玩不行,或不玩就和朋友没话题,那不管什么样的游玩模式都能带动游戏的推广”。

# 两部门发文加强游戏直播监管

本报记者 陈溢波 吴可仲 北京报道

4月15日,国家广播电视台官网披露《关于加强网络视听节目平台游戏直播管理的通知》(以下简称《通知》)。该《通知》由国家广播电视台网络视听节目管理司、中共中央宣传部出版局

## 治理游戏直播乱象

公开信息显示,中国游戏直播行业萌芽于2013年以前,电竞游戏催生游戏直播的需求,视频网站与语音平台开始打造直播系统。2014年,随着资本流入市场,大量游戏直播平台纷纷成立。

艾瑞咨询《2021年中国游戏直播行业研究报告》(以下简称《报告》)显示,游戏直播行业发展历经萌芽、增长、爆发、成熟四个时期。在2015年~2018年,“直播大战”爆发,移动电竞风靡,推动了游戏直播行业的发展,在此期间,腾讯入股斗鱼、虎牙,加大对头部游戏直播平台的投资。

在游戏直播行业的野蛮生长期,各大直播平台纷纷崛起,市场竞争日趋激烈。

与此同时,一些行业发展乱象也屡禁不止。比如游戏主播“打擦边球”,通过低级趣味等内容形式博取流量关注、诱导青少年沉迷游戏、打赏等。

4月22日,《中国经营报》记

于4月12日联合对外发布。

《通知》指出,根据《未成年人保护法》和网络直播、网络游戏等相关管理规定,要求北京、上海、广东、湖北省(市)新闻出版局、广播电视台局对各自督导辖区内的重点网络视听平台和相关游戏企业,进行游戏直播内容、游戏主播行为规范等方面管理。

光大证券研报指出,对于提到的违规游戏直播方面的监管要求,在短期内将对平台直播品类和直播流量产生负面影响,从中长期来看,直播内容生态完善、合规能力较强的平台有望获得持续良好发展。

游戏产业时评人张书乐向记者表示,上述《通知》中提到的部分涉及知识产权和出版合规的内容,即如果没有版号,则无论游戏本身在国内的销售,还是游戏内容通过各种形式在国内的传播,均不符合知识产权保护的相关法规,过去在这方面已经有过相关要求,这次只是以通知的方式再一次进行强调。

至于为何只对上述几个城市和地区进行相关要求,张书乐称,这是因为游戏直播和其他有影响力的直播平台主要集中在上述地区。

天眼查信息显示,在文化、体育和娱乐业行业分类下,北京市目前存续的游戏直播相关企业有5家;上海全市有33家;湖北省境内有46家;广东省则有340家。

机制,采取有效手段确保“青少年模式”发挥实际效用,落实实名制要求,禁止未成年人充值打赏,并为未成年人打赏返还建立专门处置通道;严格履行分类报审报备制度。

游戏产业时评人张书乐向记者表示,上述《通知》中提到的部分涉及知识产权和出版合规的内容,即如果没有版号,则无论游戏本身在国内的销售,还是游戏内容通过各种形式在国内的传播,均不符合知识产权保护的相关法规,过去在这方面已经有过相关要求,这次只是以通知的方式再一次进行强调。

至于为何只对上述几个城市和地区进行相关要求,张书乐称,这是因为游戏直播和其他有影响力的直播平台主要集中在上述地区。

天眼查信息显示,在文化、体育和娱乐业行业分类下,北京市目前存续的游戏直播相关企业有5家;上海全市有33家;湖北省境内有46家;广东省则有340家。



2021 ChinaJoy展会上的游戏主播。

## 利于行业规范发展

光大证券研报指出,对于提到的违规游戏直播方面的监管要求,在短期内将对平台直播品类和直播流量产生负面影响,从中长期来看,直播内容生态完善、合规能力较强的平台有望获得持续良好发展。对于游戏直播打赏中对未成年人保护方面的监管,该研报认为,游戏、网络直播等各领域的未成年人使用时长、付费监管将继续推进执行,虎牙、斗鱼等直播平台已推出青少年模式,上述《通知》将进一步推动游戏直播平台采取有效手段确保青少年模式发挥实际效用;而对于主播行为监管方面,这有利于游戏直播平台培育高质量主播,进一步吸引用户,提升用户黏性和活跃度。

对于网络直播监管将呈现何种态势,上述研报认为,网络直播、短视频将作为2022年“清朗”系列行动的重点任务领域,进一步深入推进治理虚假流量、虚假好评等问题;直播打赏限令是监管大方向,未来有望规定具体的打赏限额;未成年人防沉迷政策后续仍有逐步延伸到网络直播、短视频行业的可能,监管或将对未成年人使用时长进行直接规范,一定程度上对未成年人用户占比较高的直播平台或产生影响。

2022年3月17日,国务院新闻办公室举行关于2022年“清朗”系列专项行动新闻发布会,会上指出,2022年“清朗”系列行动具体包括10个方面重点任务,涉及打击网络直播、短视频领域乱象,2022年暑期未成年人网络环境整治等。在过去一年,“清朗”系列行动中,相关部门累计清理违法和不良信息2200多万条,处置账号13.4亿个,封禁主播7200余名,下架了应用程序、小程序2160余款,关闭网站3200余家。

艾瑞咨询《报告》指出,近年来,政府部门对直播行业的监管逐渐加强,密集出台了多个政策法规,对网络直播中存在的相关问题进行规范,保护网络直播用户尤其是未成年用户的权益和身心健康。游戏直播作为网络直播的一部分,相关企业应当严格遵守规定,切实履行平台责任,共同推动行业绿色健康发展。随着游戏直播行业的持续发展,行业的竞争模式已从最早用户流量竞争和主播资源竞争,转向全方位的市场竞争。对于游戏直播相关企业而言,只有在用户运营、内容多元化、商业模式拓展、技术创新等进行全面化的发展,才能在未来的市场竞争中建立平台优势。