

# 从云游戏到云互动

王屹东

爱奇艺 高级总监

# 从真实世界到虚拟世界，游戏一直在

- 游戏是人的本能
- 互联网史前：游戏~生存（真实世界）
- PC互联网：扫雷到贪吃蛇（虚拟世界）
- 移动互联网：手游到小游戏（虚拟世界）
- 全真互联网：游戏or娱乐or工作or生活（虚拟世界 $\rightleftharpoons$ 真实世界）
- **通信、社交视频化，视频会议、直播崛起，游戏也在云化**

# 从被动到主动、互动

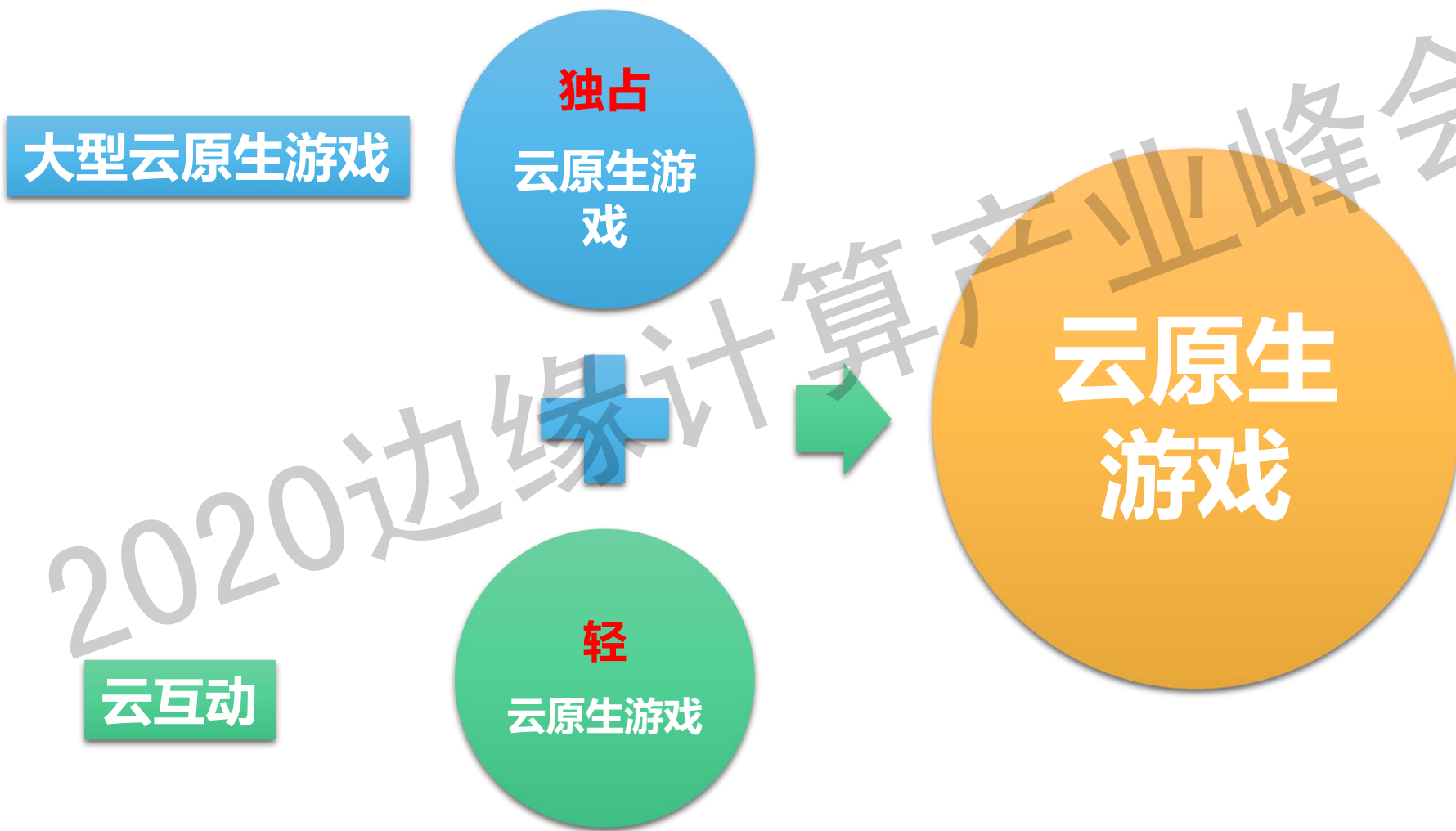
- 互动
- 听、看、说、写、玩
- 听众、观众、播客、创作者、玩家
  
- 单向：被动、Feed、看客
- 信息、知识、娱乐、电商；用户：接、学、乐、买
- 双向：主动、创造、主角

2020边缘计算产业峰会

# 从游戏云化到云原生游戏



# 云原生游戏的类型



# 哪些互动 最动人

评论

How do we treat each

666

打赏

help each other. So I'm

分享

use my life to using my name

转发

helping charities, helping

抢沙发

people, We need somebody

预约

抢

help us all make peace.

集赞

助力

# 从云游戏化到云互动

## 云游戏化

- **能力抽象**：云端、直播、丰富交互、N Vs N、角色感（授权转移）、游戏规则
- **可游戏化**：娱乐、知识、购物
- **用户体验的跃迁**：游戏融入全过程
- **5G+边缘+云计算**：云互动无处不在

## 云互动

- **互动方式**：从面对面到云上
- **云互动价值**：释放各种互动意愿，降低互动门槛

# 云互动的潜力和未来

- 用户增长：拉新、拉活、拉时长、拉转化
- 边娱乐边创造生产内容
- 群体互动的体验升级
- 真实和虚拟的融合
- 云互动的未来

2020边缘计算产业峰会



从云互动到.....

2020边缘计算产业峰会

THANK YOU!