2017-2022年中国体育+电子游戏市场运营现状及投资商机研究报告

报告大纲

观研报告网
www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《2017-2022年中国体育+电子游戏市场运营现状及投资商机研究报告》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：http://baogao.chinabaogao.com/youxi/285145285145.html

报告价格：电子版: 7200元　纸介版：7200元　电子和纸介版: 7500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联 系 人: 客服

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、报告目录及图表目录

体育电子游戏就是一种新型数字化体育运动游戏，它把现实的体育运动模拟到了虚拟数字世界当中。体育电子游戏已经介入了我们的日常健身、休闲及娱乐生活之中，受到了不同阶层人群的喜爱，有着广阔的市场需求。作为一种新兴产业，体育电子游戏产业也成为了体育产业的宝贵财富之一。如今，一个大规模生产、分享和应用数据的时代已然开启，通过云计算可以解决由庞大的人群和市场引发的大规模数据问题。而以数据为基础来分析体育电子游戏市场的发展，并展望体育电子游戏产品及行业的发展前景，也是推动中国体育电子游戏产业升级、提高行业效率的重要手段。 数据来源：公开资料整理

1）体育电子游戏产业的就是现代科技设备和传统体育游戏之间建立伙伴关系新型朝阳产业。随着现代科技设备的发展，体育电子游戏产品经历了单机游戏时代、网络游戏时代及体感游戏时代三个阶段的发展且各具特色。 2）单机游戏时代体育电子游戏产品满足了体育爱好者的追星需求，提供各式各样的体育明星角色供用户选择，让体育爱好者在适当时间体验体育游戏，感受千变万化的结局。 3）网络游戏时代体育电子游戏产品的开发更显人性化，打破地域限制，注重团队合作的培养。 4）体感游戏时代体育电子游戏产品与健身相结合，提供更多样的体育游戏模式，给予用户更真实的游戏体验。 体育电子游戏产品泛互联网化，具有富界面、门户化及碎片化三大特征。体育电子游戏产品的价值与其所协助管理数据的规模和活性成正比。 在大数据时代，体育游戏产品研发企业要具备海量数据处理能力。这种数据的处理要分三个阶段进行。首先对内部数据整合分析；然后对企业内外部数据融合及用户行为模式进行分析；最后以数据分析为基础，进行体育游戏产品的研发。

数据来源：公开资料整理

体育电子游戏产品同质化趋势明显。体育游戏产品越贴近游戏终端的用户，该体育电子游戏产品将占有越高的市场份额。建议：

1）体育电子游戏企业应进行垂直整合，加大集约化力度，贴近市场，提高企业活力；

2）以大数据为基础探索体育电子游戏产品的升级和更新；3）强化品牌意识，

以开放的心态和创新的勇气，研发设计贴近市场需求品牌体育电子游戏产品。 中国报告网发布的《2017-2022年中国体育+电子游戏市场运营现状及投资商机研究报告》内容严谨、数据翔实，更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展动向、市场前景、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。 本研究报告数据主要采用国家统计数据，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\REPORTDIRECTORY

第一章“体育+电子游戏”的相关概述第一节电子游戏相关概述一、电子游戏的概念二、电子游戏的分类三、电子游戏的平台第二节“体育+电子游戏”的相关概述一、“体育+电子游戏”的优点二、“体育+电子游戏”的分类三、“体育+电子游戏”的起源
第二章中国“体育+电子游戏”行业发展环境分析第一节中国宏观经济环境分析一、中国GDP增长情况分析二、工业经济发展形势分析三、社会固定资产投资分析四、全社会消费品零售总额五、城乡居民收入增长分析六、居民消费价格变化分析七、对外贸易发展形势分析第二节中国“体育+电子游戏”行业政策环境分析一、中国“体育+电子游戏”行业监管体制二、中国“体育+电子游戏”行业法律法规三、中国“体育+电子游戏”行业鼓励政策四、中国“体育+电子游戏”行业行业标准第三节中国“体育+电子游戏”行业社会环境分析一、中国人口环境二、科技环境分析三、中国文化环境四、中国城镇化率第四节中国“体育+电子游戏”行业技术环境分析一、行业技术水平及特点二、行业技术发展趋势
第三章中国电子游戏行业发展情况分析第一节中国电子游戏行业发展现状分析一、中国电子游戏行业发展概况分析二、中国电子游戏用户规模情况分析三、中国电子游戏市场收入情况分析四、中国电子游戏细分市场结构分析第二节中国网络游戏发展情况分析一、网络游戏产品分类二、中国网络游戏市场发展历程三、中国网络游戏市场规模分析四、自主研发网络游戏市场规模五、中国网络游戏细分市场分析（一）客户端游戏市场发展情况（二）网页游戏市场发展情况（三）移动游戏市场发展情况六、中国网络游戏市场竞争格局分析七、中国网络游戏发展趋势分析第三节中国手机游戏发展情况分析一、中国手机游戏发展现状分析二、中国移动游戏市场规模分析三、中国移动游戏用户规模分析四、中国手机游戏的产业链分析五、中国手机游戏行业发展趋势第四节中国移动电子竞技市场分析一、中国移动电子竞技发展现状分析二、中国移动电子竞技市场规模分析三、中国移动电子竞技用户规模分析四、中国移动电子竞技游戏赛事分析五、中国移动电子竞技主要企业分析
第四章“体育+电子游戏”行业发展情况分析第一节全球“体育+电子游戏”市场发展现状第二节中国“体育+电子游戏”市场发展分析一、中国“体育+电子游戏”市场发展现状分析二、中国“体育+电子游戏”产品开发背景分析（一）本土品牌体育赛事长足发展（二）中国文化产业的发展及融合（三）商业利益的驱动（四）科技发展的影响三、中国体育移动电子游戏市场发展分析四、中国“体育+电子游戏”排名情况五、中国“体育+电子游戏”的可玩性需求六、虚拟体育游戏产业与体育运动的替代及补充第三节中国职业体育与电玩产业的合作共赢一、体育电玩促进我国职业体育赛事推广二、体育电玩拓宽我国职业体育的经营方式三、体育电玩搭建我国职业体育赛事粉丝交流平台四、中国职业体育电玩积极促进游戏产业发展第四节“体育+电子游戏”市场发展动态分析
第五章经典“体育+电子游戏”案例情况分析第一节国外经典“体育+电子游戏”案例情况分析一

、《街头篮球》（一）游戏基本情况（二）开发运营企业（三）游戏特点分析（四）游戏用户情况二、《FIFAonline》（一）游戏基本情况（二）开发运营企业（三）营销战略分析（四）最新动态分析三、《NBA2Konline》（一）游戏基本情况（二）开发运营企业（三）游戏特点分析（四）最新动态分析第二节国内经典“体育+电子游戏”案例情况分析一、《足球大师》（一）游戏基本情况（二）开发运营企业（三）游戏特点分析（四）最新动态分析二、《中超风云》（一）游戏基本情况（二）开发运营企业（三）游戏特点分析（四）最新动态分析三、《NBA梦之队》（一）游戏基本情况（二）开发运营企业（三）游戏特点分析（四）最新动态分析四、《实况足球》（一）游戏基本情况（二）开发运营企业（三）游戏特点分析（四）最新动态分析
第六章中国“体育+电子游戏”行业重点企业情况第一节深圳市腾讯计算机系统有限公司（1）企业概况（2）主营业务情况分析（3）公司运营情况分析（4）公司优劣势分析第二节完美世界（北京）网络技术有限公司（1）企业概况（2）主营业务情况分析（3）公司运营情况分析（4）公司优劣势分析第三节上海盛大网络发展有限公司（1）企业概况（2）主营业务情况分析（3）公司运营情况分析（4）公司优劣势分析第四节广州网易计算机系统有限公司（1）企业概况（2）主营业务情况分析（3）公司运营情况分析（4）公司优劣势分析第五节上海巨人网络科技有限公司（1）企业概况（2）主营业务情况分析（3）公司运营情况分析（4）公司优劣势分析第六节北京畅游时代数码技术有限公司（1）企业概况（2）主营业务情况分析（3）公司运营情况分析（4）公司优劣势分析第七节厦门吉比特网络技术股份有限公司（1）企业概况（2）主营业务情况分析（3）公司运营情况分析（4）公司优劣势分析第八节北京光宇在线科技有限责任公司（1）企业概况（2）主营业务情况分析（3）公司运营情况分析（4）公司优劣势分析第九节北京掌趣科技股份有限公司（1）企业概况（2）主营业务情况分析（3）公司运营情况分析（4）公司优劣势分析第十节北京昆仑万维科技股份有限公司（1）企业概况（2）主营业务情况分析（3）公司运营情况分析（4）公司优劣势分析
第七章中国“体育+电子游戏”发展趋势与前景情况第一节中国电子游戏发展趋势与前景分析一、中国电子游戏发展前景分析二、中国电子游戏发展预测分析三、中国电子游戏发展方向分析第二节中国电子游戏发展预测分析一、中国电子游戏市场规模发展预测分析二、中国网络游戏市场规模发展预测分析三、中国移动游戏市场规模发展预测分析第三节中国“体育+电子游戏”发展趋势与前景分析一、中国“体育+电子游戏”发展前景分析二、中国“体育+电子游戏”发展预测分析三、中国“体育+电子游戏”发展方向分析
第八章中国“体育+电子游戏”行业投资机会及风险分析第一节中国“体育+电子游戏”投资机会分析一、“体育+电子游戏”行业投资机会二、“体育+电子游戏”行业投资建议第二节中国“体育+电子游戏”风险特征分析一、政策风险二、市场风险三、版权风险第三节中国“体育+电子游戏”行业壁垒分析一、市场准入壁垒二、人才壁垒三、技术壁垒四、资金壁垒第四节中国“体育+电子游戏”投资策略分析（GYZJY）图表详见正文特别说明：中国报告网所发行报告书中

的信息和数据部分会随时间变化补充更新，报告发行年份对报告质量不会有任何影响，请放心查阅。

详细请访问：http://baogao.chinabaogao.com/youxi/285145285145.html