

# 2017-2022年中国移动电竞市场竞争态势及十三五盈利战略分析报告

报告大纲

观研报告网

[www.chinabaogao.com](http://www.chinabaogao.com)

## 一、报告简介

观研报告网发布的《2017-2022年中国移动电竞市场竞争态势及十三五盈利战略分析报告》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/273500273500.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

移动电子竞技（Mobileelectronicathletics）是指移动端（平板电脑、手机、PSP等电子设备）电子游戏比赛达到“竞技”层面的活动。移动电子竞技运动就是利用手机、平板电脑、PSP等移动游戏设备作为载体进行的、人与人之间的智力对抗运动。通过运动，可以锻炼和提高参与者的思维能力、反应能力、心眼四肢协调能力和意志力，培养团队精神。

2015年是移动电子竞技行业的爆发年，除了涌现出大批移动电竞爱好者外，移动电子竞技行业也得到了国家体育总局体育信息中心的关注。2015年8月国家体育总局体育信息中心作为指导单位联手QQ手游举办第二届QGC大赛，该赛事目前是国内规模最大、参赛人数最多、赛事体系最为完善的移动电子竞技大赛。

移动电竞用户数占手游用户数为43.5%，但销售收入只占总收入的9.89%，对标端游电竞向上空间已打开，商业模式的发展已形成广泛群众基础。

端游电竞玩家的付费意愿比手游玩家更强，其中主要消费额集中在51-200元这个阶段。手游用户尽管目前消费比例和消费额偏低，但对照端游电竞用户，随着手游用户的重度化，未来手游用户的ARPU有较大的增长空间，用户个人贡献的提升将进一步推动移动电竞市场规模增长。

2015-2018年中国移动电竞用户规模

2015年中国移动游戏用户玩手游的频率

从行业空间上看移动电竞的市场非常广阔。2015年，中国移动游戏市场实际销售收入达到514.6亿元人民币，同比增长87.2%，其中移动电竞市场规模达到59.7亿。移动电竞将长期保持快速增长，大幅领先于手游增速与PC端增速。

中国拥有非常庞大的电竞用户基数，即便遭受过致命的打击，经历过电竞人的失望出离，仍然改变不了数量庞大的年轻人以此作为最坚定的兴趣爱好甚至是毕生的奋斗目标。这决定了中国必然会是一个绝佳的电竞市场

2015年中国移动电竞用户性别

2015年中国移动电竞用户年龄分布

2015年中国移动电竞用户学历分布

2015年中国移动电竞用户收入分布

中国报告网发布的《2017-2022年中国移动电竞市场竞争态势及十三五盈利战略分析

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。

## 第一章移动电子竞技相关概述

### 1.1移动电子竞技基本概念

#### 1.1.1电子竞技的定义

#### 1.1.2移动电竞的定义

### 1.2移动电子竞技发展历程及特点

#### 1.2.1基本特征

#### 1.2.2发展历程

#### 1.2.3手游竞技性

#### 1.2.4产业链分析

## 第二章2014-2016年移动电子竞技行业发展环境分析

### 2.1经济环境

#### 2.1.1国民经济发展综述

#### 2.1.2文化产业发展态势

#### 2.1.3网络游戏市场规模

#### 2.1.4宏观经济发展走势

### 2.2政策环境

#### 2.2.1文化产业相关政策

#### 2.2.2网络游戏相关政策

#### 2.2.3移动游戏审批政策

#### 2.2.4游戏设备生产政策

### 2.3社会环境

#### 2.3.1政府大力支持

#### 2.3.2社会偏见改观

#### 2.3.3行业标准将出

#### 2.3.4行业联盟成立

#### 2.4技术环境

##### 2.4.1移动终端发展

##### 2.4.24G网络发展

##### 2.4.3视频直播技术

### 第三章2014-2016年电子竞技行业发展分析

#### 3.1全球电子竞技行业发展态势

##### 3.1.1影响因素

##### 3.1.2市场规模

##### 3.1.3赛事发展

#### 3.2中国电子竞技行业产业链分析

##### 3.2.1产业链核心

##### 3.2.2游戏厂商

##### 3.2.3赛事发展

##### 3.2.4直播平台

#### 3.3中国电子竞技行业发展规模分析

##### 3.3.1商业模式

##### 3.3.2用户规模

##### 3.3.3市场规模

##### 3.3.4规模预测

#### 3.4中国电竞行业发展趋势

##### 3.4.1电竞专业化

##### 3.4.2电竞娱乐化

##### 3.4.3电竞移动化

##### 3.4.4电竞全民化

##### 3.4.5电竞虚拟化

### 第四章2014-2016年移动游戏行业发展分析

#### 4.1移动游戏发展概述

##### 4.1.1产品分类

##### 4.1.2行业周期

#### 4.22014-2016年中国移动游戏市场分析

##### 4.2.1用户规模

##### 4.2.2市场规模

##### 4.2.3市场格局

##### 4.2.4企业动态

#### 4.3中国移动游戏发展趋势

##### 4.3.1产品多样化

##### 4.3.2产品重度化

##### 4.3.3时间连续化

##### 4.3.4性别平衡化

#### 第五章2014-2016年中国移动电子竞技行业发展分析

##### 5.1中国移动电竞行业发展概况

###### 5.1.1生命周期

###### 5.1.2发展迅猛

###### 5.1.3生态链分析

##### 5.22014-2016年移动电竞行业发展态势

###### 5.2.1需求分析

###### 5.2.2发展特点

###### 5.2.3投融资分析

##### 5.32014-2016年移动电竞市场格局分析

###### 5.3.1用户规模

###### 5.3.2市场规模

###### 5.3.3品类分布

###### 5.3.4竞争格局

##### 5.4移动电竞用户属性分析

###### 5.4.1性别分布

###### 5.4.2年龄分布

###### 5.4.3地区分布

###### 5.4.4学历分布

###### 5.4.5收入分布

##### 5.5移动电竞用户偏好分析

###### 5.5.1游戏类型偏好

###### 5.5.2游戏玩法偏好

###### 5.5.3对战系统偏好

###### 5.5.4付费内容偏好

###### 5.5.5社交行为偏好

###### 5.5.6赛事类型偏好

###### 5.5.7观看方式偏好

##### 5.6移动电竞行业存在的问题及发展对策

###### 5.6.1发展制约因素

5.6.2行业面临挑战

5.6.3发展对策建议

第六章2014-2016年移动电子竞技赛事分析

6.12014-2016年移动电竞赛事发展特点

6.1.1微竞技

6.1.2平台拓展

6.1.3品牌价值初显

6.2世界电子竞技大赛（WCA）发展分析

6.2.1赛事发展概况

6.2.2赛事盈利模式

6.2.3移动电竞项目

6.3英雄联盟发展分析

6.3.1赛事发展概况

6.3.2赛事发展规模

6.3.3赛事规格升级

6.4移动电竞赛事未来发展趋势

6.4.1赛事类型趋势

6.4.2赛事发展变化

6.4.3赛事发展体系

6.4.4赛事发展方向

第七章2014-2016年移动电子竞技直播市场分析

7.12014-2016年电竞直播发展态势

7.1.1游戏直播规模

7.1.2手游直播分析

7.1.3移动电竞直播

7.2移动电竞直播平台运行状况分析

7.2.1经营成本分析

7.2.2经营效益分析

7.2.3未来盈利模式

7.3移动电竞直播平台竞争分析

7.3.1竞争格局

7.3.2竞争核心

7.3.3竞争态势

第八章2014-2016年移动电子竞技重点产品分析

8.1MOBA类产品分析

#### 8.1.1发展概况

#### 8.1.2《乱斗西游》

#### 8.1.3《刀塔西游》

#### 8.1.4《自由之战》

### 8.2FPS类产品分析

#### 8.2.1发展概况

#### 8.2.2《全民枪战》

#### 8.2.3《全民突击》

### 8.3TCG类产品分析

#### 8.3.1发展概况

#### 8.3.2《炉石传说》

#### 8.3.3《刀塔传奇》

#### 8.3.4《我叫MTOnline》

### 8.4其他产品分析

#### 8.4.1《拳皇97》

#### 8.4.2《天天炫舞》

#### 8.4.3《天天飞车》

## 第九章2014-2016年中国移动电竞行业重点企业经营分析

### 9.1腾讯游戏

#### 9.1.1企业发展概况

#### 9.1.2企业运行状况

#### 9.1.3企业经营效益

#### 9.1.4战略布局分析

### 9.2英雄互娱

#### 9.2.1企业发展概况

#### 9.2.2企业发展动态

#### 9.2.3战略布局分析

### 9.3网易游戏

#### 9.3.1企业发展概况

#### 9.3.2企业经营状况

#### 9.3.3国际发展战略

#### 9.3.4游戏代理策略

### 9.4中国手游

#### 9.4.1企业发展概况

#### 9.4.2企业市场份额

#### 9.4.3企业战略合作

#### 9.4.4战略布局分析

### 9.5莉莉丝

#### 9.5.1企业发展概况

#### 9.5.2企业合作动态

#### 9.5.3企业市场份额

## 第十章中国移动电子竞技行业发展前景及趋势分析

### 10.1移动电竞行业发展前景分析

#### 10.1.1移动游戏发展潜力

#### 10.1.2电子竞技发展前景

#### 10.1.3移动电竞前景展望

### 10.2移动电竞行业发展趋势分析

#### 10.2.1移动电竞端游化

#### 10.2.2盈利模式公平化

#### 10.2.3游戏类型多样化

#### 图表目录：

图表：中国移动电竞产业链

图表：2014年年末全国人口数及其构成

图表：2010-2014年国内生产总值及其增长速度

图表：2010-2014年城镇新增就业人数

图表：2010-2014年中国全员劳动生产率

图表：2014年居民消费价格比上年涨跌幅度

图表：2010-2014年中国一般公共财政收入

图表：2014年按区域中国文化市场经营单位主要指标

图表：2014年中国文化市场经营单位按业务分组情况

图表：2005-2014年中国网络游戏市场销售收入规模

图表：2003-2014年每年获取网络游戏运营资质的企业数量

图表：2013-2014年中国网络游戏市场用户状况

图表：2012-2014年中国网络游戏市场结构

图表：2009-2014年中国网络游戏出口收入规模

图表：网络游戏相关政策法规

图表：主流电子竞技项目介绍

图表：2010-2014年电子竞技项目奖金占比

图表：不同赛事类型比较

图表：海外赛事奖金权重象限图

图表：中国电子竞技产业链

图表：2014-2015年电子竞技赛事奖金

图表：中国电子竞技产业商业模式分析

图表：2017-2022年中国电子竞技用户规模及预测  
( GYZX )

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/273500273500.html>