

2017-2022年中国移动电竞行业发展调研及投资方法研究报告

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年中国移动电竞行业发展调研及投资方法研究报告》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/293997293997.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

一、电子竞技游戏概述

电子竞技(EletronicSports)是指应用高科技软、硬件设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力对抗运动。电子竞技运动是以竞技类电子游戏为基础,在统一的竞赛规则、以及在规则保障下公平进行的对抗性电子游戏比赛。因此,电子竞技游戏,指电子游戏比赛达到“竞技”层面的活动。

图：移动电竞概念定义

资料来源：公开资料，中国报告网整理

二、我国电子竞技游戏的市场现状及行业特点

目前,我国传统的电子竞技行业特点已初步形成,由于受到本土游戏研发能力的限制,目前市场内包括《英雄联盟(LOL)》、《DOTA2》、《炉石传说》、《穿越火线》在内的主流电竞游戏均为海外研发商的产品,而运营商皆由腾讯、网易、完美等国内游戏巨头公司包揽。

游戏类型方面,目前占据主流并占比持续上升的为MOBA(多人在线战术竞技游戏)类游戏,主要代表产品为DOTAZ、英雄联盟及风暴英雄,而以反恐精英为代表的FPS(第一人称射击类游戏)及以魔兽争霸3为代表的RTS(即时战略游戏)正在逐年减少。

赛事情况方面,目前主要分成以某款游戏主导的单项赛事及多项游戏共同开展的综合性赛事。单项赛事主要由游戏开发商或发行商主办,主要代表赛事有LPL(英雄联盟职业联赛)、WCS(tSarrCaft11WorldChampionshipSeries)及Dota2国际邀请赛。而综合性赛始中,由韩国主办的WCG大赛2013年结束后,由银川市政府及金亚科技主办的WCA赛事崛起,2015年的奖金金额更是高达1亿元。

图：2015-2019年中国移动电竞市场规模预测

资料来源：公开资料，中国报告网整理

三、我国电子竞技游戏的市场规模

2014年我国电子竞技市场整体收入规模达到226.3亿元,今年有望增长18.91%,达到269.1亿元。根据艾瑞预测,2015年的主要收入还是来源于电子游戏收入,约为245.3亿元,而包括门票、周边、赞助等收入的电竞赛事收入及包括俱乐部、直播平台等在内的电竞衍生收入将随着电竞整体行业的发展、广告投放量加大及粉丝的关注度提高的趋势而逐年增长,今年都将

实现10%的增长速度,预计收入分别为3.1亿元及20.7亿元。目前来看虽较电竞游戏收入相比规模较小,但仍有大幅增长的空間及趋势。

四、我国电子竞技游戏的发展趋势

1.移动电竞时代开启,加速推动电竞行业发展

手游行业目前已是一片红海,发行商与渠道商的市场集中度高,而创业型团队的研发商生存率较低,为了开拓新兴市场,中小型研发公司企业均布局于仍处于行业行业高速增长期的移动电子竞技行业。Dataeye发布的移动电竞专题报告显示,2015年我国移动游戏市场规模将达到429.2亿元,同比增长56.1%,预计用户规模将达到3864万,庞大的用户群体为移动电子竞技的发展奠定了用户基础。另一方面,移动游戏具有碎片化、低门槛的特点,满足用户时间上及资金投入上的需求,加上移动电竞游戏操作简单又具备竞技的特点,能够满足用户对于求胜心理的追求,更加迎合行业趋势和用户诉求。根据艾瑞咨询报告显示,2014年的手游电竞用户中,56.6%的用户会考虑参加移动电竞比赛,有42.3%的电竞用户愿意观看。

2.电竞产业转向生活化、娱乐化、全民化

传统的电竞赛事的直播受众,多为电竞游戏爱好者,而这批爱好者与娱乐圈人士重叠时,粉丝效应将传统电竞带向了生活化与娱乐化的趋势。

2014年王思聪引领熊猫TV开启了直播平台的混战,熊猫Tv强势上线的同时引入韩国T-ara组合、EXID组合、Angelababy、林更新等明星加入其主播战队。而此前8月4日的周杰伦“《英雄联盟》直播”事件更是吸引了约170万的网上观众。

此外陈赫、黄立成、林俊杰等明星也不同程度表明过自己电竞游戏忠实爱好者的身份。电竞圈与娱乐圈的重合度逐步提高,电竞市场借势娱乐圈粉丝效应扩大用户群体,电竞产业逐步转向生活化、娱乐化。

3.电竞平台借助资本市场力量发展

2015英雄互娱发力移动电竞市场,借助《全民枪战》、《天天炫舞》等游戏成为2015年发行市场排名第二的公司,仅次于腾讯。2015年10月英雄互娱借壳挂牌新三板。同月,拥有另一著名电竞平台-VS竞技游戏平台的广州唯思软件股份有限公司也成功挂牌新三板。未来将会有越来越多的电竞市场公司借助资本市场的力量寻求发展。

中国报告网发布的《2017-2022年中国移动电竞行业发展调研及投资方法研究报告》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。

目录

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国民经济发展综况

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

第三章电子竞技行业发展分析

3.1全球电子竞技市场发展现状

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

4.2中国移动游戏市场调研

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

5.2移动电竞市场发展现状

5.2.1需求分析

5.2.2发展特点

5.2.3投融资分析

5.3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

第六章移动电子竞技赛事分析

6.1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移动电竞赛事投资预测

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

第七章移动电子竞技直播市场调研

7.1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竞争力分析

第八章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》

第九章中国移动电竞行业重点企业经营分析

9.1腾讯游戏

(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

9.2英雄互娱

- (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

9.3网易游戏

- (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

9.4中国手游

- (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

9.5莉莉丝

- (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

第十章中国移动电子竞技行业趋势预测及趋势分析

10.1移动电竞行业趋势预测分析

10.1.1移动游戏发展潜力

10.1.2电子竞技趋势预测

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

图表年末全国人口数及其构成

图表国内生产总值及其增长速度

图表城镇新增就业人数

图表中国全员劳动生产率

图表居民消费价格比上年涨跌幅度

图表中国一般公共预算收入

图表按区域中国文化市场经营单位主要指标

图表中国文化市场经营单位按业务分组情况

图表中国网络游戏市场销售收入规模

图表每年获取网络游戏运营资质的企业数量

图表中国网络游戏市场用户状况

图表中国网络游戏市场结构

(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/293997293997.html>