2018-2023年中国电子竞技行业市场需求现状分析与投资前景趋势研究报告

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《2018-2023年中国电子竞技行业市场需求现状分析与投资前景趋势研究报告》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：https://baogao.chinabaogao.com/youxi/308336308336.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: sales@chinabaogao.com

联 系 人 : 客服

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，页面图表可能存在缺失；格式美观性可能有欠缺，实际报告排版规则、美观；可联系客服索取更完整的目录大纲。

二、报告目录及图表目录

随着电子竞技十多年的发展演变，已经形成一条由游戏软件开发商、计算机硬件设备生产商、游戏运营商、赛事运营商、互联网服务商到传媒和终端受众的完整产业链条。从内容上看，电子竞技产业可划分为竞技产业和娱乐产业，整个产业的核心是通过赛事运营和推广让电子竞技游戏的受众，成为上下游——即竞技表演产业。

从产业的划分来看，电子竞技产业隶属于第三产业，具体的说，电子竞技产业就是在体育文化娱乐产业之下，体育产业之中的竞技体育产业和休闲体育产业。而作为体育产业一部分的电子竞技产业，有着和体育产业诸多的相同之处。体育产业是指生产、经营体育商品，提供体育服务的群体总和。电子竞技产业则是是涵盖了体育业、软件业、广告业、设备制造业等相互渗透、相互交叉的新兴产业。　　电子竞技游戏与网络游戏的区别

电子竞技与网络游戏在本质属性、游戏规则、技术要求与盈利方式等方面有着诸多的不同。从本质上讲，电子竞技属于体育项目，而网络游戏属于娱乐项目；游戏规则方面，电子竞技有一套统一的游戏比赛规则，游戏的付费项目不影响电子竞技游戏的平衡性，所有电子竞技游戏玩家在统一的游戏比赛规则下平等的对抗，而网络游戏通过模拟一套与现实不同的虚拟环境，在这套虚拟环境中游戏玩家通过体验角色的成长，达到娱乐的目的，而角色的成长只能依靠大量的投入时间或是金钱，与玩家通过练习自身操作水平无关；从技术上讲，电子竞技游戏只需要依赖局域网环境，互联网是电子竞技玩家之间交流的拓展渠道，而网络游戏依托于互联网，离开网络则无法正常运转；从盈利模式来看，电子竞技游戏盈利一般只需要玩家通过一次性付费购买游戏使用权，便可以依托局域网、互联网平台与其他玩家进行游戏，后期的游戏道具的投入不影响游戏的平衡性，而网络游戏的盈利模式，一般是通过购买游戏点卡获取游戏时间或者是购买游戏付费道具来进行游戏，而网络游戏中的付费道具往往制约着游戏的平衡性，往往会出现“谁花钱多谁就厉害”的情形。电子竞技游戏与网络游戏的区别

资料来源：公开资料整理

观研天下（Insight&Info Consulting Ltd）发行的报告书《2018-2023年中国电子竞技行业市场需求现状分析与投资前景趋势研究报告》主要研究电子竞技行业市场经济特性（产能、产量、供需），投资分析（市场现状、市场结构、市场特点等以及区域市场分析）、竞争分析（行业集中度、竞争格局、竞争对手、竞争因素等）、工艺技术发展状况、进出口分析、渠道分析、产业链分析、替代品和互补品分析、行业的主导驱动因素、政策环境、重点企业分析（经营特色、财务分析、竞争力分析）、商业投资风险分析、市场定位及机会分析、以及相关的策略和建议。

公司多年来已为上万家企事业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者提供了专业的行业分析报告。我们的客户涵盖了中石油天然气集团公司、德勤会计师事务所、华特迪士尼公司、华为技术有限公司等上百家世界行业领先企业，并得到了客户的广泛认可

。我们的行业分析报告内容可以应用于多种项目规划制订与专业报告引用，如项目投资计划、地区与企业发展战略、项目融资计划、地区产业规划、商业计划书、招商计划书、招股说明书等等。 第一章 中国电子竞技行业相关概况

第一节 电子竞技行业概念

一、电子竞技定义

二、电子竞技与网络游戏的区别

三、电子竞技和体育项目的关联

四、电子竞技的分类和主要项目

第二节 电子竞技行业发展周期

一、行业周期理论

二、行业周期分析

第三节 电子竞技产业链分析

一、电子竞技产业链梳理：围绕电竞赛事，生产赛事内容

二、上游：游戏研发和运营呈现垄断格局

三、中游：

1、赛事主办方、承办方和俱乐部共同生产赛事内容

2、赛事运营商是电竞赛事爆发最直接的收益者

3、电竞俱乐部收入主要来自于赛事奖金和商业赞助

三、下游：直播平台是电竞内容最主要的传播渠道

四、电竞商业模式

1、围绕电竞赛事的流量变现

2、围绕赛事的广告、赞助和版权等收入潜力巨大

第二章 2015-2017年电子竞技行业PEST分析

第一节 政治环境

一、政府发生态度转变

二、赛事弊端

第二节 经济环境

一、国民经济的持续稳定增长

二、电子竞技自身变现能力增强

三、经济发展不平衡

四、行业恶性竞争带来电竞泡沫

第三节 社会环境

一、老一辈电竞人树立了良好的正面形象

二、用户规模引导主流价值观变化但仍存在偏见

三、职业选手管理方式趋于科学但未成体系
四、传统媒体缺乏关注
第四节 技术环境
一、移动电竞的兴起
二、自主研发能力差
三、游戏厂商回收版权的风险

第三章 2015-2017年国外电子竞技行业发展现状
第一节 国外电子竞技市场运行综述
一、 市场规模分析
二、 市场发展现状
第二节 全球电竞产业发展阶段及特征
一、萌芽阶段
二、迅速成长阶段
三、成熟阶段
第三节 国外电子竞技模式
一、电子竞技赛事的运营模式、现状
二、欧美、韩国电竞商业模式的借鉴
第四节 国外电子竞技发展的经验借鉴
一、政府增强对电子竞技产业支持力度
二、提高职业选手收入及其社会地位
三、健全选拔体系

第四章 2015-2017年国内电子竞技行业市场发展分析
第一节 电子竞技发展历程
一、探索阶段
二、起始阶段
三、沉淀阶段
四、爆发阶段
第二节 电子竞技市场状况
一、市场规模情况
二、电竞赛事金额情况
第二节 电子竞技行业的组成
一、电子竞技赛事
二、电子竞技俱乐部

三、电子竞技赞助商
四、电子竞技从业人员
第三节 市场需求状况
一、网络用户人数持续增长
二、电子竞技游戏种类的增多
三、电子竞技游戏付费用户规模上涨
四、我国电子竞技的商业模式
第四节 电子竞技快速发展的原因
一、电子竞技游戏具有互动性
二、电子竞技游戏具有高传播性
三、电子竞技游戏具有先进的营销模式

第六章 我国移动电子竞技发展研究
第一节 移动电子竞技概念的提出
第二节 移动电子竞技发展的SWOT 分析
一、移动电子竞技发展的优势
二、移动电子竞技发展的劣势
三、移动电子竞技发展的机遇
四、移动电子竞技发展的威胁
第三节 移动电子竞技的发展策略
一、手游精品化发展，改良移动终端性能
二、规范行业秩序，构建移动电竞生态圈
三、完善移动电竞产业链，建立自身造血机制

第七章 2015-2017年电子竞技行业内主要企业分析
第一节 金亚科技股份有限公司
一、企业概况
二、主营产品
三、运营情况
四、公司优劣势分析
第二节 深圳市腾讯计算机系统有限公司
一、企业概况
二、主营产品
三、运营情况
四、公司优劣势分析

第三节 大连天神娱乐股份有限公司
一、企业概况
二、主营产品
三、运营情况
四、公司优劣势分析
第四节 杭州顺网科技股份有限公司
一、企业概况
二、主营产品
三、运营情况
四、公司优劣势分析
第五节 上海东方明珠新媒体股份有限公司
一、企业概况
二、主营产品
三、运营情况
四、公司优劣势分析
第六节 北京掌趣科技股份有限公司
一、企业概况
二、主营产品
三、运营情况
四、公司优劣势分析
第七节 完美世界股份有限公司
一、企业概况
二、主营产品
三、运营情况
四、公司优劣势分析
第八节 北京昆仑万维科技股份有限公司
一、企业概况
二、主营产品
三、运营情况
四、公司优劣势分析
第九节 深圳赛格股份有限公司
一、企业概况
二、主营产品
三、运营情况
四、公司优劣势分析

第十节 上海网映文化传播股份有限公司
一、企业概况
二、主营产品
三、运营情况
四、公司优劣势分析

第八章 2015-2017年电子竞技行业投资状况分析
第一节 投资现状概述
一、投资现状
二、投资趋势
1、市场在短暂的狂热之后开始回归冷静
2、市场向职业化和专业化逐步发展
3、媒体版权的归属短期内仍不明晰
4、品牌对电竞的观念将继续改观
第二节 投资格局概述
一、游戏层面
二、赛事层面
三、媒体层面
四、观众层面
五、周边层面
第三节 投资方式和风险概述
一、投资方式探讨
二、投资风险探讨
1、阶段性风险较大
2、投资风险呈现的周期相对较长
3、项目参与者项目较多， 运营成本较高， 利润分摊规巧不明确
4、电子竞技业项目融资难度较大

第九章 电子竞技行业发展前景和趋势分析
第一节 电子竞技发展前景分析
一、电子竞技商业价值存在很大的发掘空间
二、电子竞技体育属性开始爆发
三、地方政府支持电子竞技
第二节 电子竞技行业发展趋势分析
一、移动电竞初具规模，发展步入快车道

二、电竞赛事商业价值大幅提升
三、从体育到泛娱乐，电竞向多元化、大众化发展

第十章 中国电竞产业预测分析
第一节 影响我国电子竞技产业发展的主要因素
第二节 促进我国电子竞技产业投资的措施概述
一、产业化政策
二、品牌化商业模式
三、多元化传媒
四、职业化人才
五、国产化技术
第三节 2018-2023中国电竞产业市场规模预测
第四节 2018-2023中国电竞用户规模预测

图表详见正文（LPYC）

特别说明：观研天下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：https://baogao.chinabaogao.com/youxi/308336308336.html