

2017-2022年中国移动电竞行业市场深度调查及发展前景预测报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2017-2022年中国移动电竞行业市场深度调查及发展前景预测报告》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://www.huaon.com/detail/310502.html>

报告价格：电子版: 9000元 纸介版：9000元 电子和纸介版: 9200元

订购电话: 400-700-0142 010-80392465

电子邮箱: kf@huaon.com

联系人: 刘老师

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

随着电子竞技热度的增加以及不断壮大的发展规模，电竞现在已经逐渐被接受和认可。电子竞技不再是不务正业的代名词了，电竞比赛也不再被边缘化，也已成为年轻人欢迎的项目。目前，国内电竞产业的变现方式主要是两种，一种是流量变现，这样是互联网行业的通用变现方式前，包括游戏联运、电子商务及广告等；另一种是内容变现，主要包括围绕电竞的相关内容探索用户付费模式，包括赛事竞猜、会员订阅、增值服务等。目前，国内电竞行业的变现方式主要还是前者，不过随着游戏电竞直播的火热，内容变现的份额也在增长。

2010年我国电竞市场规模仅为44.1亿元，到2015年则达到269.1亿元，6年间增幅达513.6%。预计2017年中国电竞产业市场规模将达到570亿元，未来五年（2017-2021）年均复合增长率约为48.02%，2021年中国电竞产业市场规模将达到2,734亿元。

2021年中国电竞产业市场规模预测

数据来源：公开数据整理

2015年是中国电竞用户数量增加最快的一年，达到9,800万人左右。预计2017年中国电竞用户规模将达到1.3亿人，未来五年（2017-2021）年均复合增长率约为15.36%，2021年中国电竞用户规模将达到2.3亿人。

2021年中国电竞用户规模预测

数据来源：公开数据整理

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。

报告目录：

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 2013-2016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

2.4.2 4G网络发展

2.4.3 视频直播技术

第三章 2013-2016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

2014-2018年中国电竞用户规模情况

3.3.3 市场规模

2015-2018年中国移动电竞市场规模

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 2013-2016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

4.2 2013-2016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 2013-2016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

5.2 2013-2016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

5.3 2013-2016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 2013-2016年移动电子竞技赛事分析

6.1 2013-2016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 2013-2016年移动电子竞技直播市场分析

7.1 2013-2016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 2013-2016年移动电子竞技重点产品分析

8.1 MOBA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》

8.2 FPS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》

8.3 TCG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 2013-2016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 2015年年末全国人口数及其构成

图表 2010-2015年国内生产总值及其增长速度

图表 2010-2015年城镇新增就业人数

图表 2010-2015年中国全员劳动生产率

图表 2015年居民消费价格比上年涨跌幅度

图表 2010-2015年中国一般公共预算收入

图表 2015年按区域中国文化市场经营单位主要指标

图表 2015年中国文化市场经营单位按业务分组情况

图表 2005-2015年中国网络游戏市场销售收入规模

图表 2003-2015年每年获取网络游戏运营资质的企业数量

图表 2013-2015年中国网络游戏市场用户状况

图表 2012-2015年中国网络游戏市场结构

图表 2009-2015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 2010-2015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 2015-2016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

图表 2015-2016年中国电子竞技行业整体市场规模

图表 2015-2016年中国电子竞技行业各模块规模

图表 中国电子竞技行业市场规模推动因素

图表 2015年中国电子竞技用户赛事付费行为

图表 2015年中国游戏直播用户购买主播推荐产品行为

图表 2015年中国游戏直播用户赛事竞猜意愿

图表 中国移动游戏产品分类

图表 中国移动行业生命周期

图表 2017-2022年中国移动游戏用户规模预测

图表 2013-2016年中国移动游戏市场规模

图表 2016年中国移动游戏市场格局

图表 中国游戏企业上市时间及地点

图表 2015年中国不同类型移动游戏数量占比

图表 2015年上线新游戏大类分布

图表 2015年开服数量前100游戏中度和重度分布

图表 手游玩家日均使用时长

图表 手游玩家日均使用次数

图表 手游玩家性别结构

图表 2017-2022年移动电竞用户规模预测

图表 2016年移动电竞市场规模比较

图表 2017-2022年移动电竞市场规模预测

图表 2016年中国移动电竞游戏类型分布

图表 2016年中国移动电竞市场格局分布

图表 2016年中国移动电竞用户性别分布

图表 2016年中国移动电竞用户年龄分布

图表 2016年中国移动电竞用户地区分布

图表 2016年中国移动电竞用户学历分布

图表 2016年中国移动电竞用户收入分布

图表 2016年移动电竞用户常玩的竞技手游类型

图表 2016年移动电竞用户游戏玩法偏好

图表 2016年移动电竞用户游戏对战系统偏好

图表 2016年移动电竞用户手游付费内容

图表 2016年移动电竞用户赛事类型偏好

图表 2016年移动电竞用户赛事观看方式偏好

图表 2015年主流手游赛事项目

图表 2016年新增手游赛事项目

图表 各类型移动电竞赛事比较

图表 移动电竞赛事发展变化

图表 移动电竞赛事发展体系

图表 2017-2022年中国游戏直播用户规模

图表 游戏直播平台成本分析

图表 2012-2015年YY游戏直播收入

图表 游戏直播平台融资情况

图表 主要游戏直播平台比较

图表 《乱斗西游》在中国区苹果应用商店游戏品类畅销榜的排名情况

图表 2015年中国移动游戏榜单射击类TOP10

图表 2016年腾讯游戏发行游戏一览表

图表 2016年全球游戏公司收入排名

图表 腾讯游戏战略布局

图表 英雄互娱战略布局

图表 中国手游战略布局

图表 2017-2022年中国移动游戏市场规模及预测

图表 移动电竞游戏盈利点

图表 移动电竞游戏类型发展趋势

图表 移动电竞游戏类型预测

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/310502.html>