

2017-2022年中国电竞游戏行业发展现状分析及市场供需预测报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2017-2022年中国电竞游戏行业发展现状分析及市场供需预测报告》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/292835.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

电子竞技游戏是一个新的概念，国际上形成电子竞技游戏概念的时间也不长。中国国家体育总局则在2003年将电子竞技运动列为中国正式开展的第99个体育项目。电子竞技运动来源于电子游戏。最早游戏只有在街上的游戏厅里才可以玩到，称为街机，直到现在，街机仍然是非常重要的一种游戏机种。

游戏最早的雏形，可以追溯到人类原始社会流行的活动：扔石头、投掷带尖的棍子。这些最早的游戏显然是以增强生存技能作为初衷。社会进步后，棋牌类游戏、竞技类游戏开始出现，那是为了智力培养和适应竞争而生，“剪刀、石头、布”是一个典型，各类棋牌则是另外一种典型。心理学家研究报告指出，这个最简单的游戏可以用来研究不同出拳人的性格和输赢的机率。这个简单游戏历久不衰的理由是，在这个出拳的心里演算过程中，不停地加计对手心态的模拟与自己回应，让这个简单的游戏中，出现了永远不被抹煞的趣味。

电子竞技游戏可以分为两个大类，一是对战类项目，一个休闲类项目。对战类主要是狭义或者说经典电子竞技游戏。休闲类则是电子化的传统体育和民间娱乐项目。

对战类开展比较广泛、比较成熟的项目主要有：反恐精英、星际争霸、魔兽争霸3等。休闲类项目大家都应该很熟悉。像网络围棋、中国象棋、四国军棋、桥牌、麻将、拱猪、斗地主、拖拉机。这些也都是大家平常休息娱乐的开心果。

随着休闲竞技游戏受到追捧，电竞产业的潜力得到进一步释放。2010年，我国电竞市场的规模仅为44.1亿元。6年后，这一市场已发生天翻地覆的变化。2015年，国内电竞产业规模已经接近270亿元，期间增幅逾5倍。据艾瑞咨询分析师李抑扬介绍，2016年国内电竞用户达1.7亿人，预计这一增长势头将会持续，到2018年电竞用户将达到2.8亿。

2013-2018年中国网络游戏市场规模及增速

行业增长背后，一方面是政策管控逐渐放松。今年5月，国家发改委发布《关于印发促进消费带动转型升级行动方案的通知》，其中明确提及“开展电子竞技游戏游艺赛事活动”。除了给予政策鼓励，政府还参与到电竞行业中。如今年6月，全球最大的第三方电竞赛事WCA就宣布获得银川市政府的2亿元增资。

另一方面，游戏直播的兴起也成为电竞市场规模提升的重要原因。适合直播是电竞游戏的一个重要特点，而游戏直播的兴起，弥补了主流媒体早期未覆盖的缺失。直播渠道对赛事的反复曝光，能吸引大量竞技粉丝，帮助导入更多的流量与关注。

熊猫TV首席运营官张菊元在全球电子竞技产业峰会上介绍：“在直播平台上，电竞主播很容易形成自己的粉丝圈子，熊猫上一个头牌主播的名气不亚于娱乐圈的周杰伦。”

电竞游戏的火爆，也引来资本频繁入局。分众传媒(002027)7月28日晚公告，拟3亿元领投电竞运营商英雄体育，英雄体育完成了6.3亿元的A轮融资，分众传媒亦由此涉足电竞领域。仅几天前，另一家A股公司万家文化(600576)宣布投资逾7.8亿收购两电竞公司。

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 2010-2016年竞技游戏对战平台相关概述

第一节 电子竞技游戏简述

- 一、电子竞技游戏的雏形和发展
- 二、电子竞技游戏的分类
- 三、电子竞技游戏对人类的脑力开发
- 四、心理学家眼中的电子竞技游戏

第二节 网络平台阐述

- 一、网络平台的技术原理
- 二、目前国内的主要网络平台分类
- 三、网络平台使用人群增多的原因

第三节 电子竞技游戏网络平台

- 一、电子竞技对战平台的诞生和发展
- 二、竞技游戏平台的网络时代优势
- 三、电子竞技游戏对战平台与竞技游戏相互作用的关系

第二章 2010-2016年中国网络竞技游戏对战平台行业环境解析

第一节 2010-2016年中国网络电子竞技游戏对战平台的状况概述

- 一、网民对于游戏对战平台使用率的数据分析
- 二、WCG等官方竞技游戏大赛以及电视游戏竞技频道的热播对竞技游戏的概念化推广
- 三、游戏竞技平台的特色开发和多元化发展

第二节 2010-2016年中国网络电子竞技游戏对战平台的赢利方式多元化

- 一、VIP尊贵会员享受
- 二、师徒系统的开发升级
- 三、扩大宣传普及使用
- 四、网络环境越来越规范

第三章 心理学分析和游戏对战平台的辩证结合

第一节 正面影响

- 一、寻找同好的一种网络羁绊心理
- 二、互联网的高速发展让团体活动人员快捷的集合整组
- 三、竞技游戏有利于智力开发和逻辑思维的培养

第二节 负面影响

- 一、款暴力游戏对青少年的性格塑造
- 二、台玩家人群混杂的不和谐
- 三、游戏情感无法长久而产生的失落感

第三节 规范网络环境的措施

- 一、文字类信息的屏蔽
- 二、防沉迷系统的产生
- 三、休闲观点的宣传

第四章 2010-2016年国内外网络游戏产业运行态势分析

第一节 2010-2016年国际网游概况

- 一、世界网络游戏发展状况
- 二、世界网游市场形成三大阵营
- 三、全球网络游戏产业规模不断扩大

2009-2015 年全球网络游戏行业（含移动网络游戏）市场规模

- 四、全球网络游戏玩家规模庞大
- 五、欧美网络游戏市场分析

第二节 中国网络游戏产业概况

- 一、中国网络游戏发展动因分析
- 二、中国网络游戏产业区域特点
- 三、中国网络游戏产业持续高速增长
- 四、国内网络游戏业跨入转型时期
- 五、中国大型网络游戏公司发展简况
- 六、中国网络游戏业的组织变革探讨

第三节 2010-2016年中国网络游戏发展现状

- 一、2010-2016年网络游戏业成互联网产业追逐热点
- 二、2010-2016年网络游戏运营商格局分析
- 三、2010-2016年各类型网游关注度
- 四、2010-2016年网络游戏运营商格局分析

2015 年中国游戏市场销售收入结构

- 五、2010-2016年各类型网游关注度

第四节 网络游戏存在的问题

- 一、中国网络游戏市场存在的主要问题
- 二、网络游戏产业发展的威胁分析
- 三、私服外挂成为网游业发展的阻碍因素
- 四、网络游戏产业亟需实行分级改革

第五节 促进网游发展的对策

- 一、网络游戏产业发展的总体方案
- 二、网络游戏产业的政策建议
- 三、引导大学生正确对待网络游戏
- 四、中国网络游戏业发展的五大策略
- 五、文化部对网游结构的规范与指导

第五章 2010-2016年中国游戏对战平台研发与销售

第一节 网络游戏对战平台研发运营模式分析

- 一、传统的代理运营模式
- 二、中外合资运营模式
- 三、购买技术或合作开发运营模式
- 四、自主研发运营模式

第二节 网络游戏对战平台产品开发及流程

- 一、网络游戏对战平台产品的定位
- 二、开发新游戏
- 三、网游的生命周期
- 四、网游的产品组合与延伸

第三节 网络游戏对战平台充值卡销售渠道

- 一、网上虚拟充值卡
- 二、充值卡实体
- 三、手机支付平台

第四节 网络游戏对战平台研发与运营价值链分析

- 一、网络游戏对战平台价值链描述
- 二、游戏研发环节
- 三、游戏运营环节

第六章 网络游戏对战平台运营与盈利分析

第一节 网络游戏对战平台运营模式剖析

- 一、网络游戏对战平台制造公司

二、网络游戏对战平台运营公司

三、网络游戏对战平台代理公司

四、软件销售公司

五、网吧和玩家

第二节 网络游戏对战平台商业运营模式

一、商业模式基本类别

二、专业代理运营企业

三、综合门户企业

四、电信运营企业

五、游戏生产企业

六、合资经营

七、收购核心技术企业

第三节 中国网络游戏对战平台收费模式评析

一、计时收费

二、包月收费

三、出售装备收费

四、消耗道具收费

五、收费模式的未来

第四节 网络游戏对战平台盈利分析

一、网络游戏对战平台的4赢模式

二、点卡计费卡收入

三、电信分成收入

四、网络广告收入

五、网游盈利出现新模式

第五节 游戏类型和盈利模式

一、角色扮演类

二、棋牌类游戏

三、休闲对战类

第七章 2010-2016年国内竞技游戏平台问题面面观

第一节 浩方

一、广告太多

二、VIP随时挤房，普通用户何去何从

三、社区论坛冷淡，平台仅仅成为联机工具

第二节 QQ对战平台

一、先天体弱

二、后天营养不良

三、游戏项目增添过少

第三节 VS对战平台

一、过于倚重魔兽争霸3

二、对战平台反作弊技术有所欠缺

三、局限于竞技游戏，发展动力弱势。

第四节 175CS平台

一、CS已经过气，平台立意过于陈旧。

二、175平台经营者本身经营概念的模糊

第八章 2010-2016年中国网络游戏对战平台用户调研

第一节 受访者基本资料

一、性别

二、年龄

三、区域分布

四、职业

五、收入

第二节 问卷内容

一、上网方式

二、您所使用网络的网络服务提供商

三、游戏对战平台的认知渠道

四、进入对战平台方式

五、对战平台使用频率

六、使用游戏对战平台存在的问题

七、第一次使用游戏对战平台时最希望获得哪些方面的帮助

八、您觉得平台的安装及下载是否便捷

九、您安装了平台所支持的哪几款游戏？

十、您对游戏对战平台哪些方面感到满意

十一、您觉得游戏对战平台还有哪些方面不足？

十二、官网所拥有的资讯量是否能够满足您

十三、您觉得官网需要提供那些方面的信息才能保证您获得正常游戏所需要的资讯量

第三节 新游戏对战平台应用

一、您认为新游游戏平台与其他游戏平台最大的差距是哪方面

二、您对目前所玩的网络游戏的人物道具是否满意呢

三、您认为玩家参与网络游戏的更新改版设计工作是否能够延续游戏产品的运营时间？

四、您认为哪种市场活动更能吸引玩家参与？（网上、线下、展会）

五、您对新游网络竞技平台体验感觉如何？

六、你对新游网络竞技平台的建议？

第九章 2010-2016年中国主要竞技游戏平台的透析

第一节 VS对战平台

一、VS官网介绍

二、VS游戏竞技平台介绍

三、经营状况

四、平台特色竞争力分析

五、游戏玩家的使用比重

第二节 浩方对战平台

一、浩方官网介绍

二、浩方游戏竞技平台介绍

三、经营状况

四、平台特色竞争力分析

第三节 QQ对战平台

一、QQ官网介绍

二、QQ游戏竞技平台介绍

三、经营状况

四、平台特色竞争力分析

五、游戏玩家的使用比重

第四节 掌门人对战平台

一、掌门人官网介绍

二、掌门人游戏竞技平台介绍

三、经营状况

四、平台特色竞争力分析

五、游戏玩家的使用比重

第十章 2010-2016年国外重点网游企业运营状况分析

第一节 维旺迪（VIVENDI）

一、企业概况

二、维旺迪经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

五、未来发展战略分析

第二节 EA

一、企业概况

二、EA经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

五、EA转移重心主攻亚洲网游市场

第三节 任天堂（NINTENDO）

一、企业概况

二、任天堂经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

五、任天堂游戏产业发展的五大成功秘诀

第四节 南梦宫万代控股公司（NAMCOBANDAIHOLDINGSINC.）

一、企业概况

二、南梦宫万代控股公司经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

五、未来发展战略分析

第五节 育碧（UBISOFT）

一、企业概况

二、育碧经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

五、育碧游戏发行计划

第十一章2010-2016年中国国内重点网游企业运行状况分析

第一节 盛大

一、企业概况

二、盛大经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

五、盛大网游推行区域特许经营策略

六、盛大MMORPG游戏介绍

第二节 巨人网络

- 一、企业概况
- 二、盛大经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、巨人网络主要网游产品运营状况

第三节 网易

- 一、企业概况
- 二、盛大经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、网易推出新网游争抢市场份额

第四节 腾讯

- 一、企业概况
- 二、盛大经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、腾讯加大网游市场投入

第五节 第九城市

- 一、企业概况
- 二、盛大经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、第九城市网游业务保持增长形势分析

第六节 完美时空

- 一、企业概况
- 二、盛大经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、完美时空网游市场的成功法宝及致命缺陷

第七节 金山

- 一、企业概况
- 二、盛大经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析

五、《剑侠世界》开启金山网游新时代

第八节 网龙

一、企业概况

二、盛大经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

五、网龙全力拓展海外网游市场

第十二章2017-2022年中国网络竞技游戏对战平台市场的前景趋势分析

第一节 2017-2022年中国网络竞技游戏对战平台的前景展望

一、中国网络电子游戏竞技平台的发展势必更广泛的取代网吧局域网的应用

二、电子竞技游戏自身产业的发展和娱乐性也保持高速进步

三、2017-2022年左右中国网络对战平台的规模预测

第二节 2017-2022年中国网络电子竞技游戏平台的趋势分析

一、电子竞技游戏的流行趋势

二、未来竞技平台的主流游戏形式和类别

三、目前空白的可能会研发出的新游戏类型大胆猜想

四、植入手机的对战平台

五、web游戏对战平台的研发

图表目录：

图表：2007-2010中国网络游戏市场规模及增长

图表：2010-2016年中国网络游戏产品结构

图表：2006-2016年网页游戏市场规模预测

图表：2010-2016年中国休闲游戏市场发展状况

图表：2010-2016年中国网络游戏内置广告市场发展状况

图表：网络游戏点卡销售渠道对比

图表：网络游戏行业上市公司网络游戏业务收入比较

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/292835.html>