

2018-2024年中国电子竞技产业市场现状规划调查 与投资商机分析预测报告

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《2018-2024年中国电子竞技产业市场现状规划调查与投资商机分析预测报告》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：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/310150310150.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

从游戏策划的角度来看，国内外最主要的区别在于国内游戏玩的是成长乐趣，而国外游戏玩的是体验乐趣。国内更侧重于升级，成长，比别人强，玩家每一刻所做的事情或许枯燥无味，但是游戏最终带来的结果会让玩家产生强烈的成就感。相比之下，国外游戏的乐趣在于，玩家游玩的同时调动玩家的即时反应或策略思考，通过这个做出选择并行动的过程来给玩家带来乐趣。基于策划上的差别，国内这种研发方向带来的必然结果是免费下载加内购的游戏模式，以追求更高的普及率来获得更多收入。而国外的方向则带来了对画面音效的很强的追求，以及对新玩法的追求。

海外模式看似光鲜，实则不合国情。国外基于对剧情、玩法的追求的确为游戏的发展带来了正面的影响，但随着主流玩法的日渐固定，国外的模式不可避免的产生了三个问题：1) 游戏硬核化，游戏硬核化意味着玩家需要更多的相关知识才能愉快的游玩，这也使得国外“玩家圈”成为一个较为封闭排外的圈子。2) 追求体验感导致内容不和谐，由于主流玩法日渐固定，为了给玩家带来更多的新鲜感与体验感，海外游戏公司便开始在游戏中强调做现实中做不了的事情，极大程度的导致了国外有相当一部分游戏中有大量的不和谐元素，例如《GTA》系列、《黎明杀机》、《H1Z1》等游戏。3) 优质游戏内容对配置要求过高，以育碧旗下《孤岛危机》系列为例，每一代《孤岛危机》均有当年显卡杀手之称，所以这种趋向也注定使游戏传播范围限于配置较好的玩家人群。而目前我国尚处于发展中国家阶段，国民硬件配置水平不及国外，同时也由于监管部门的限制，第二、第三个问题注定了国外重内容、玩法的发展模式不能完全适应中国市场。

对玩家的认识铸就最成熟移动游戏市场。虽然中国游戏厂商在画质与玩法上不及国外，但国内厂商的研发模式更加注重于对玩家本质的研究，使国内厂商对于玩家的认识是世界最成熟的，国内厂商针对中国玩家对竞争、荣耀的看重，针对性的设计成长性玩法给国内厂商带来了丰厚的收益。同时基于对玩家心态的理解，在出海的过程中，也给国内厂商带来了强大的竞争力。与可以通过学习或者对成熟团队的招募获得的技术相比，这种需要通过积累才能获得的认识更为宝贵，也正是这种基于玩家心态的认识使中国移动游戏市场成为全球最成熟市场。

优异成绩推动电竞产业良性循环。电子竞技运动是利用电子设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力对抗运动。广为人知的电竞游戏包括《英雄联盟》、《魔兽争霸》、《DotA》、《DOTA2》、《CS》、《星际争霸》等。从产业链的角度来看，电子竞技本身就是一个良性循环的生态圈，以电竞赛事拉动直播及周边，直播及周边又反过来推广电竞赛事，这种良性循环最重要的催化剂便是成绩，而中国选手在这方面一直具有强大的竞争力。在

单人竞技方面，《魔兽争霸》选手李晓峰在职业生涯中多次获得WCG、NSL等赛事冠军。在团队竞技方面，iG、Newbee、Wings分别在2012、2014与2016年获得由Valve Corporation（V社）主办的《DOTA2》国际邀请赛冠军，以及4个亚军。目前《DOTA2》国际邀请赛一共举办了7届，中国是获得冠军数量最多的国家。

图：中国DOTA2夺得世界冠军

直播解决电竞行业变现困难的问题。最初的电竞变现模式主要源于战队参赛奖金、广告费以及赞助费，此后随着职业选手的增加，变现模式慢慢拓展出选手推出录播视频加淘宝网店的模式，但均无法绕过变现难的问题，而随着电竞直播平台的兴起彻底解决了过去十多年电竞行业最大的困扰，使其不再受制于广电渠道，借助互联网可以更快的实现内容变现。同时直播平台带来的巨额收入，也给诸多职业选手提供了就业岗位。

图：主播个人淘宝店和在线直播

奥委会承认电竞，发展潜力巨大。电竞从一开始影响学生学习的洪水猛兽到现在的蓬勃发展经历了漫长的过程。2003年11月18日，国家体育总局正式批准，将电子竞技列为第99个正式体育竞赛项。2008年，国家体育总局将电子竞技改批为第78个正式体育竞赛项。2017年4月17日，亚洲奥林匹克理事会与阿里体育在杭州宣布，电子竞技将加入2017年亚洲室内武术运动会、2018年雅加达亚运会和2022年杭州亚运会，并且将在2022年杭州亚运会成为正式比赛项目。2017年10月28日，在瑞士洛桑举行的国际奥委会第六届峰会上，代表们同意将其视为一项“运动”。未来中国电竞行业或许会模仿顶级体育赛事的规模，涉及到主客场制、转会、外援、转播、赞助、版权等，行业将会逐步完善，而这之中产生的市场值得期待。

观研天下发布的《2018-2024年中国电子竞技产业市场现状规划调查与投资商机分析预测报告》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家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 电子竞技的基本概述

1.1 电子竞技的概念阐释

1.1.1 电子竞技的定义

1.1.2 电子竞技的特征

1.2 电子竞技与电子游戏的区别

1.2.1 出发点和目的不同

1.2.2 电子竞技的规则是体育规则

1.3 电子竞技的产业链

1.3.1 产业链结构

1.3.2 游戏运营

1.3.3 赛事运营

1.3.4 游戏媒体

第二章 2016-2017年全球电竞产业发展分析

2.1 全球电竞产业发展阶段及特征

2.1.1 萌芽阶段

2.1.2 迅速成长阶段

2.1.3 成熟阶段

2.2 2016-2017年全球电竞市场发展规模

2.2.1 电竞市场规模

2.2.2 电竞人口规模

2.2.3 电竞奖金规模

2.3 2016-2017年全球电竞产业发展特征

2.3.1 电竞行业地位重要

2.3.2 电子竞技渐成文化

2.3.3 消费大众化

2.3.4 产业链专业成熟

2.3.5 商业模式突破

2.4 2016-2017年全球电竞赛事发展状况

2.4.1 电竞赛事关注度

2.4.2 赛事项目迭代

2.4.3 赛事类型重心转变

2.5 国外电竞市场典型案例分析

2.5.1 游戏开发商分析

2.5.2 电竞赛事资金筹集方法

2.5.3 最强势的电子竞技协会

2.5.4 创新电竞衍生产品

第三章 2016-2017年中国电竞行业的发展环境分析

3.1 经济环境

3.1.1 国际经济发展形势

(一) 美国

(二) 欧元区

(三) 日本

(四) 不同新兴经济体经济增长继续分化

3.1.2 中国经济运行现状

3.1.3 经济发展趋势分析

3.2 社会环境

3.2.1 国民收入不断提升

3.2.2 电竞越来越大众化

3.2.3 电竞社会偏见改观

3.3 政策环境

3.3.1 电竞行业政策变迁

3.3.2 地方政府鼓励扶持

3.4 技术环境

3.4.1 PC硬件不断发展

3.4.2 网络的普及和提速

3.4.3 视频直播技术成熟

第四章 2016-2017年中国电竞产业总体状况分析

4.1 2016-2017年中国电竞行业发展综述

4.1.1 行业发展阶段

4.1.2 行业发展驱动

4.1.3 行业管理模式

4.1.4 行业核心环节

4.2 2016-2017年中国电竞市场规模分析

4.2.1 电竞用户规模

4.2.2 电竞市场规模

4.2.3 电竞奖金规模

4.3 2016-2017年中国电竞产业发展特征

4.3.1 MOBA成为主流

4.3.2 产业链不断细化

4.3.3 产业仍处发展初期

4.3.4 产业盛宴开启

4.4 中国电竞用户行为特征分析

4.4.1 性别分布情况

4.4.2 年龄分布情况

4.4.3 用户收入情况

4.5 中国电竞产业SWOT分析

4.5.1 优势 (Strengths)

4.5.2 劣势 (Weakness)

4.5.3 机会 (OpportunITies)

4.5.4 威胁 (Treats)

4.6 中国电竞行业存在的问题分析

4.6.1 产业发展瓶颈

4.6.2 行业发展单一

4.6.3 行业营销问题

4.7 中国电竞行业的投资策略建议

4.7.1 产业投资策略

4.7.2 行业管理策略

4.7.3 行业营销策略

4.7.4 行业政策建议

第五章 2016-2017年电竞行业的商业模式分析

5.1 商业模式基础理论

5.1.1 商业创意

5.1.2 商业模式

5.1.3 成功的商业模式

5.2 国外成功的电子竞技商业模式

5.3 国外电子竞技产业商业模式比较

5.3.1 客户价值主张

5.3.2 资源和生产过程

5.3.3 盈利模式

5.4 中国电子竞技产业盈利模式分析

5.4.1 游戏销售

5.4.2 联合运营

5.4.3 商业广告

5.4.4 赛事承办和市场活动

5.5 我国电子竞技商业模式价值评价

5.5.1 电竞手游开发

5.5.2 直播平台

5.5.3 游戏内容制作方

5.5.4 电竞垂直社交模式

5.6 我国电子竞技商业模式的思考

5.6.1 现存的问题

5.6.2 发展的建议

第六章 2016-2017年电竞赛事运营市场发展分析

6.1 电竞赛事运营市场发展分析

6.1.1 电竞赛事效应分析

6.1.2 电竞赛事发展迅猛

6.1.3 赛事运营的产业链

6.1.4 赛事关注度迅速提高

6.2 电竞赛事运营盈利模式分析

6.2.1 虚拟门票

6.2.2 主播、选手经纪

6.2.3 游戏发行

6.2.4 广告与版权

6.3 WCA（世界电子竞技大赛）模式分析

6.3.1 政府深入参与

6.3.2 竞技化游戏不断加盟

6.3.3 与视频渠道的充分合作

6.4 WCA（世界电子竞技大赛）发展状况分析

6.4.1 观看情况

6.4.2 媒体关注情况

6.4.3 本土化崛起之路

6.4.4 助推电竞行业发展

第七章 2016-2017年电竞直播市场发展分析

7.1 电竞直播市场发展分析

7.1.1 电竞直播行业火热

7.1.2 电竞直播产业现状

7.1.3 电竞直播产业生态

7.1.4 直播平台运营特点

7.1.5 直播平台成本分析

7.1.6 未来盈利模式分析

7.2 电竞直播平台竞争状况分析

7.2.1 直播平台竞争激烈

7.2.2 直播平台竞争格局

7.3 电竞直播平台模式案例分析

7.3.1 战旗TV

7.3.2 斗鱼TV

7.3.3 虎牙模式

7.4.4 海外模式

第八章 2016-2017年电竞行业产业链其他环节发展分析

8.1 电竞游戏运营

8.1.1 电竞游戏以端游为主

8.1.2 电竞游戏生命周期

8.1.3 电竞游戏厂商分析

8.1.4 电竞游戏趋势分析

8.2 其他环节分析

8.2.1 电竞俱乐部及联盟

8.2.2 选手和解说经纪

8.2.3 赛事执行方

8.2.4 电视游戏频道

第九章 2016-2017年中国电竞行业潜力企业竞争力分析

9.1 金亚科技

9.1.1 企业发展概况

9.1.2 企业经营情况

9.1.3 企业财务状况

9.1.4 电竞业务分析

9.2 顺网科技

9.2.1 企业发展概况

9.2.2 企业经营情况

9.2.3 企业财务状况

9.2.4 电竞业务分析

9.3 浙数文化

9.3.1 企业发展概况

9.3.2 企业经营情况

9.3.3 企业财务状况

9.3.4 电竞业务分析

9.4 天神娱乐

9.4.1 企业发展概况

9.4.2 企业经营情况

9.4.3 企业财务状况

9.4.4 电竞业务分析

9.5 百视通

9.5.1 企业发展概况

9.5.2 企业经营情况

9.5.3 企业财务状况

9.5.4 电竞业务分析

9.6 雏鹰农牧

9.6.1 企业发展概况

9.6.2 企业经营情况

9.6.3 企业财务状况

9.6.4 电竞业务分析

第十章 2016-2017年中国电竞产业投资现状分析

10.1 中国电竞市场投资形势

10.1.1 移动电竞成为投资热土

10.1.2 大量资金入局

10.1.3 直播平台投资热

10.1.4 上市公司吸引资本

10.1.5 电竞生态平衡危机

10.2 中国电竞市场投资动态

10.2.1 一级市场类

10.2.2 PE/VC类

10.2.3 直接投资类

10.3 地方政府投资打造电竞产业

10.3.1 银川

10.3.2 昆山

10.3.3 义乌

10.3.4 南京

10.3.5 鞍山

10.3.6 贵州

第十一章 中国电竞产业市场投资潜力分析

11.1 中国电竞市场未来增长潜力

11.1.1 开发空间

11.1.2 转播版权

11.1.3 广告赞助

11.1.4 用户付费

11.1.5 赛事彩票

11.2 中国电竞市场消费增长潜力

11.2.1 爱好者边际消费倾向

11.2.2 消费项目有望扩大

11.2.3 消费具有大幅拓展空间

11.3 中国电竞行业盈利增长潜力

11.3.1 电竞观看流量将拓增

11.3.2 行业盈利性将大幅改善

11.3.3 行业外延有望拓展

第十二章 中国电竞市场投资趋向分析及风险预警

12.1 未来投资趋向

12.1.1 电竞俱乐部

12.1.2 电竞游戏运营

12.1.3 电竞直播平台

12.2 主要投资前景

12.2.1 政策风险

12.2.2 盈利风险

第十三章 电竞产业市场前景趋势预测

13.1 国内外电竞产业前景展望

13.1.1 电竞产业发展机遇

13.1.2 全球电竞市场前景

13.1.3 中国电竞产业前景

13.2 中国电竞市场发展趋势分析

13.2.1 电竞专业化与市场化

13.2.2 电竞娱乐化

13.2.3 电竞移动化

13.2.4 电竞全民化

13.2.5 电竞虚拟化

13.3 2018-2024年中国电竞产业市场规模预测

13.3.1 未来影响因素分析

13.3.2 电竞市场规模预测

13.3.3 电竞用户规模预测

图表目录

图表 1：中国电子竞技产业链

图表 2：2016-2017年全球电竞市场规模增长统计

图表 3：2016-2017年全球电竞观众人口规模增长统计

图表 4：2017年全球电竞赛事奖金规模TOP

图表 5：创新奖金筹集造就千万美元奖金

图表 6：KeSPA的垄断型权力架构

图表 7：Vulcun平台商业模式介绍

图表 8：2016-2017年美国GDP增速统计 单位：%

图表 9：2016-2017年美国个人消费、私人投资、政府消费与投资、进出口环比增长统计 单位：%

图表 10：2016-2017年各因素对美国实际GDP变化的贡献度 单位：%

图表 11：2016-2017年美国工业生产环比增速及产能利用率统计 单位：%

图表 12：2016-2017年美国CPI、PPI环比增长情况 单位：%

图表 13：2016-2017年美国失业率统计 单位：%

图表 14：2016-2017年欧元区19国GDP增速统计 单位：%

图表 15：2016-2017年欧元区（19国）、德国、法国、意大利工业产值月环比变化情况 单

位：%

图表 16：2016-2017年欧元区HICP、Industrial producer prices增速统计 单位：%

图表详见报告正文（BGZQJP）

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，并有助于降低企事业单位投资风险。

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/310150310150.html>