

# 2016-2022年中国电子竞技市场发展态势及十三五 产业投资评估报告

报告大纲

观研报告网

[www.chinabaogao.com](http://www.chinabaogao.com)

## 一、报告简介

观研报告网发布的《2016-2022年中国电子竞技市场发展态势及十三五产业投资评估报告》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/hulianwang/243391243391.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

电子竞技兼具娱乐和媒体属性，在我国受政策影响较大。电子竞技在早期受限于意识形态，在政策上受到了较深的管制。近年来，我国政策对电子竞技产业态度显著好转。在全球市场，电竞产业早已蔚然成风。以韩国为例，其曾将电子竞技产业列为国家的支柱产业。在政府支持下，韩国游戏厂商、赛事方和电竞媒体都赢得了巨大增长，不负众望地成为韩国第三大支柱产业。

中国的电竞市场比十年前已经增长了数千倍，电竞产业链也在不断完善并细化。中国电竞爱好者总人数已在2014年突破4000万人，2014年中国电竞整体市场规模已超过220亿元。从2010年-2014年，电竞行业的奖金总额增幅超过10倍以上。在电竞市场低迷时期，国内电子竞技行业俱乐部只有30余家，如今俱乐部已经发展至上千家。

种种迹象表明，中国已成为全球电竞产业第一大市场，拥有约4000万电竞爱好者和3800万电竞观众，包括游戏内收入和周边收入在内，电子竞技有成长为千亿市场的潜力。伴随着政府支持力度的提升、大众认可度的增加，以及各项综合赛事的推动，电竞将会呈现出愈发繁荣的景象。

《2016-2022年中国电子竞技市场发展态势及十三五产业投资评估报告》由观研天下（Insight&Info Consulting Ltd）领衔撰写，在周密严谨的市场调研基础上，主要依据国家统计局数据，海关总署，问卷调查，行业协会，国家信息中心，商务部等权威统计资料。

报告主要研行业市场经济特性（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）、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。为战略投资或行业规划者提供准确的市场情报信息及科学的决策依据，同时对银行信贷部门也具有极大的参考价值。

### 【报告大纲】

#### 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

###### 1.2.3 电子竞技的经济学原理

##### 1.3 电子竞技的产业链

###### 1.3.1 游戏运营

###### 1.3.2 赛事运营

### 1.3.3 游戏媒体

## 第二章 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 消费结构多样化

#### 2.3.4 产业链专业成熟

#### 2.3.5 商业模式突破

### 2.4 2013-2015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 2013-2015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

#### 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

### 3.3.3 政策有望持续宽松

## 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 2013-2015年中国电竞产业总体状况分析

### 4.1 2013-2015年中国电竞行业发展综述

#### 4.1.1 行业发展阶段

#### 4.1.2 行业高速发展

#### 4.1.3 市场需求分析

#### 4.1.4 行业管理模式

#### 4.1.5 行业辐射效应

### 4.2 2013-2015年中国电竞市场规模分析

#### 4.2.1 电竞爱好者规模

#### 4.2.2 电竞市场规模

#### 4.2.3 电竞用户规模

#### 4.2.4 电竞奖金规模

### 4.3 2013-2015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 产业迎来新局面

#### 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 中国电竞行业的发展策略建议

4.7.1 产业发展策略

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 2013-2015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

5.2.1 欧美模式

5.2.2 韩国模式

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 2013-2015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

### 6.1.5 国内关注最高的赛事

## 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 轻度竞技化游戏加盟

### 6.3.3 多角度营销切入玩家群体

## 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 引领全民电竞狂欢

## 第七章 2013-2015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 海外运营状况

#### 7.3.2 中国运营状况

#### 7.3.3 中外模式对比

## 第八章 2013-2015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 职业选手和主播

#### 8.2.3 赛事执行方

#### 8.2.4 电视游戏频道

## 第九章 2013-2015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 企业经营效益

#### 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 企业经营效益

#### 9.2.3 企业财务状况

#### 9.2.4 电竞业务分析

### 9.3 浙报传媒

#### 9.3.1 企业发展概况

#### 9.3.2 企业经营效益

#### 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 企业经营效益

#### 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 企业经营效益

#### 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 企业经营效益

### 9.6.3 企业财务状况

### 9.6.4 电竞业务分析

## 第十章 2013-2015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 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 主要投资风险

12.2.1 政策风险

12.2.2 收视风险

12.2.3 盈利风险

## 第十三章 观研网对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 2016-2022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 电子竞技定义及主要类型

图表 电子竞技产业组成

图表 海外电子竞技发展示意

图表 2012年、2014年世界电竞市场规模

图表 2014年欧、美、韩电子竞技爱好者人数

图表 2008-2014年电子竞技奖金总额

图表 2014年美国E3游戏展现场

图表 2014年东京电玩展上的Cosplay大赏

图表 2014年全球体育迷与游戏爱好者数量对比

图表 2014年单个体育项目爱好者与电竞爱好者对比

图表 海外电子竞技产业链

图表 海外电竞博彩提供商举例

图表 当前海外奖金池规模前十的电竞赛

图表 2010-2013年全球电竞赛奖金池与观看流量比较

图表 2010-2014年电子竞技项目奖金占比

图表 主流电子竞技项目介绍

图表 不同的赛事类型比较

图表 海外赛事奖金权重象限图

图表 游戏开发商电竞行业行为对比分析

图表 通过内购道具提升等级

图表 2011-2015年Dota 2国际邀请赛总奖金

图表 KeSPA的垄断型权力架构

图表 Vulcun平台商业模式介绍

图表 2013-2014年世界工业生产同比增长率

图表 2011-2014年世界三大经济体GDP环比增长率

图表 2012-2014年世界及主要经济体GDP同比增长率

图表 2013-2014年三大经济体零售额同比增长率

图表 2013-2014年世界贸易量同比增长率

图表 2013-2014年波罗的海干散货运指数

图表 2013-2014年世界、发达国家和发展中国家消费价格同比上涨率

图表 2013-2014年美国、日本和欧元区失业率

图表 1980-2012年全球贸易量实际值和长期趋势

图表 2014年全球需求仍处于较低水平

图表 2014年世界降息经济体

图表 2014年升息经济体

图表 2014年美国道琼斯工业指数走势

图表 2014年新兴市场股指走势

图表 2014年美元指数及美元兑欧元和日元走势

图表 2014年美元兑卢布走势

图表 2014年每单位外币兑美元走势

图表 2011-2014年国际市场初级产品价格名义指数走势 (2010 = 100)

图表 2013-2014年国内生产总值增长速度 (累计同比)

图表 2005-2014年全国粮食产量

图表 2013-2014年规模以上工业增加值增速（月度同比）

图表 2013-2014年固定资产投资（不含农户）名义增速（累计同比）

图表 2013-2014年社会消费品零售总额名义增速（月度同比）

图表 2013-2014年居民消费价格上涨情况（月度同比）

图表 2013-2014年工业生产者出厂价格涨跌情况（月度同比）

图表 2014-2015年国内生产总值增长速度（累计同比）

图表 2014-2015年规模以上工业增加值增速（月度同比）

图表 2014-2015年固定资产投资（不含农户）名义增速（累计同比）

图表 2014-2015年社会消费品零售总额名义增速（月度同比）

图表 2014-2015年居民消费价格上涨情况（月度同比）

图表 2014-2015年工业生产者出厂价格涨跌情况（月度同比）

图表 中国电子竞技主要政策与事件

图表 四川成都承办2009年WCG

图表 江苏昆山承办2013年WCG

图表 国内电子竞技发展示意

图表 2008-2014年我国电竞爱好者数量

图表 国内电竞直播用户数量及市场规模

图表 2014-2015年中国电子竞技行业整体市场规模

图表 2014-2015年中国电竞行业各模块收入规模

图表 2014-2018年中国电子竞技用户规模

图表 电子竞技爱好者年龄分布

图表 电子竞技爱好者收入情况

图表 电子竞技商业模式比较——欧美模式VS韩国模式

图表 赛事的正向循环效应

图表 2014年新增4大国际型赛事

图表 2014-2015年赛事奖金池大幅增长

图表 赛事运营产业链

图表 2005-2015年全球赛事奖金池总额

图表 2013-2014年中国游戏直播用户数

图表 2010-2013年全球电子竞技赛事观看人数及年龄分布直播用户数

图表 2013年美国部分热门电竞赛事和体育比赛观看人数

图表 四项国内赛事比较

图表 全球电子竞技赛事单项奖金排名

图表 WCA2014、2015年运营广度的突破

图表 预期成熟电竞赛事的收入结构

图表 虚拟门票制度详解（一）

图表 虚拟门票制度详解（二）

图表 Ti3、Ti4奖金池规模

图表 以“虚拟门票+装备”为基础的赛事生态

图表 游戏主播、选手的收入模式

图表 知名主播工资排名

图表 LOL选手收入、战绩

图表 Dota2占全球用户游戏总时长占比

图表 WCA2014关键里程碑

图表 WCA2015央视广告截图

图表 WCA2014观看情况

图表 WCA2014媒体关注情况

图表 WCG、WCA比赛项目对比

图表 国内电竞直播产业链及收入模式

图表 国内电竞直播用户赛事竞猜意愿

图表 2012-2014年YY游戏直播收入

图表 游戏直播平台融资情况不完全统计

图表 游戏直播平台结构

图表 游戏直播平台界面（一）

图表 游戏直播平台界面（二）

图表 游戏直播平台推广手法

图表 游戏主播的三种类型

图表 游戏直播平台的成本

图表 各平台斥巨资争抢用户

图表 用户追随内容而非平台

图表 主要游戏直播平台比较

图表 2011-2014年Twitch的融资历史发展历程

图表 2012-2014年Twitch的流量发展历程

图表 中国电子竞技玩家数量

图表 Twitch的收入模式

图表 中外游戏直播平台模式对比

图表 2013年全球免费在线游戏收入前十名

图表 2014年全球免费在线游戏收入前十名

图表 电子竞技游戏5年的黄金生命周期

图表 海外研发商的游戏为主流

图表 英雄联盟赛事体系

图表 传统赛事体系

图表 网易打造的电竞游戏

图表 完美打造的电竞游戏

图表 MOBA类游戏：如今电子竞技的主流类型

图表 由繁入简：从RTS到MOBA

图表 由繁入简：RTS与MOBA也在逐渐简化

图表 富二代纷纷投资电竞战队

图表 2012年成立的民间俱乐部联盟

图表 现役职业选手和主播收入来源

图表 角色逐渐多元化

图表 引入众筹举办赛事

图表 2014年中国电竞用户通过电视观看赛事直播的用户占比

图表 电视播放将辐射到更庞大的用户群体

图表 2013-2015年金亚科技股份有限公司总资产和净资产

图表 2013-2014年金亚科技股份有限公司营业收入和净利润

图表 2015年金亚科技股份有限公司营业收入和净利润

图表 2013-2014年金亚科技股份有限公司现金流量

图表 2015年金亚科技股份有限公司现金流量

图表 2014年金亚科技股份有限公司主营业务收入分行业、产品、地区

图表 2013-2014年金亚科技股份有限公司成长能力

图表 2015年金亚科技股份有限公司成长能力

图表 2013-2014年金亚科技股份有限公司短期偿债能力

图表 2015年金亚科技股份有限公司短期偿债能力

图表 2013-2014年金亚科技股份有限公司长期偿债能力

图表 2015年金亚科技股份有限公司长期偿债能力

图表 2013-2014年金亚科技股份有限公司运营能力

图表 2015年金亚科技股份有限公司运营能力

图表 2013-2014年金亚科技股份有限公司盈利能力

图表 2015年金亚科技股份有限公司盈利能力

图表 2013-2015年杭州顺网科技股份有限公司总资产和净资产

图表 2013-2014年杭州顺网科技股份有限公司营业收入和净利润

图表 2015年杭州顺网科技股份有限公司营业收入和净利润

图表 2013-2014年杭州顺网科技股份有限公司现金流量

图表 2015年杭州顺网科技股份有限公司现金流量

图表 2014年杭州顺网科技股份有限公司主营业务收入分行业、产品、地区

图表 2013-2014年杭州顺网科技股份有限公司成长能力

图表 2015年杭州顺网科技股份有限公司成长能力

图表 2013-2014年杭州顺网科技股份有限公司短期偿债能力

图表 2015年杭州顺网科技股份有限公司短期偿债能力

图表 2013-2014年杭州顺网科技股份有限公司长期偿债能力

图表 2015年杭州顺网科技股份有限公司长期偿债能力

图表 2013-2014年杭州顺网科技股份有限公司运营能力

图表 2015年杭州顺网科技股份有限公司运营能力

图表 2013-2014年杭州顺网科技股份有限公司盈利能力

图表 2015年杭州顺网科技股份有限公司盈利能力

图表 2013-2015年浙报传媒集团股份有限公司总资产和净资产

图表 2013-2014年浙报传媒集团股份有限公司营业收入和净利润

图表 2015年浙报传媒集团股份有限公司营业收入和净利润

图表 2013-2014年浙报传媒集团股份有限公司现金流量

图表 2015年浙报传媒集团股份有限公司现金流量

图表 2014年浙报传媒集团股份有限公司主营业务收入分行业、产品、地区

图表 2013-2014年浙报传媒集团股份有限公司成长能力

图表 2015年浙报传媒集团股份有限公司成长能力

图表 2013-2014年浙报传媒集团股份有限公司短期偿债能力

图表 2015年浙报传媒集团股份有限公司短期偿债能力

图表 2013-2014年浙报传媒集团股份有限公司长期偿债能力

图表 2015年浙报传媒集团股份有限公司长期偿债能力

图表 2013-2014年浙报传媒集团股份有限公司运营能力

图表 2015年浙报传媒集团股份有限公司运营能力

图表 2013-2014年浙报传媒集团股份有限公司盈利能力

图表 2015年浙报传媒集团股份有限公司盈利能力

图表 2013-2015年大连天神娱乐股份有限公司总资产和净资产

图表 2013-2014年大连天神娱乐股份有限公司营业收入和净利润

图表 2015年大连天神娱乐股份有限公司营业收入和净利润

图表 2013-2014年大连天神娱乐股份有限公司现金流量

图表 2015年大连天神娱乐股份有限公司现金流量

图表 2014年大连天神娱乐股份有限公司主营业务收入分行业、产品、地区

图表 2013-2014年大连天神娱乐股份有限公司成长能力

图表 2015年大连天神娱乐股份有限公司成长能力

图表 2013-2014年大连天神娱乐股份有限公司短期偿债能力

图表 2015年大连天神娱乐股份有限公司短期偿债能力

图表 2013-2014年大连天神娱乐股份有限公司长期偿债能力

图表 2015年大连天神娱乐股份有限公司长期偿债能力

图表 2013-2014年大连天神娱乐股份有限公司运营能力

图表 2015年大连天神娱乐股份有限公司运营能力

图表 2013-2014年大连天神娱乐股份有限公司盈利能力

图表 2015年大连天神娱乐股份有限公司盈利能力

图表 2013-2015年上海东方明珠新媒体股份有限公司总资产和净资产

图表 2013-2014年上海东方明珠新媒体股份有限公司营业收入和净利润

图表 2015年上海东方明珠新媒体股份有限公司营业收入和净利润

图表 2013-2014年上海东方明珠新媒体股份有限公司现金流量

图表 2015年上海东方明珠新媒体股份有限公司现金流量

图表 2014年上海东方明珠新媒体股份有限公司主营业务收入分行业、产品、地区

图表 2013-2014年上海东方明珠新媒体股份有限公司成长能力

图表 2015年上海东方明珠新媒体股份有限公司成长能力

图表 2013-2014年上海东方明珠新媒体股份有限公司短期偿债能力

图表 2015年上海东方明珠新媒体股份有限公司短期偿债能力

图表 2013-2014年上海东方明珠新媒体股份有限公司长期偿债能力

图表 2015年上海东方明珠新媒体股份有限公司长期偿债能力

图表 2013-2014年上海东方明珠新媒体股份有限公司运营能力

图表 2015年上海东方明珠新媒体股份有限公司运营能力

图表 2013-2014年上海东方明珠新媒体股份有限公司盈利能力

图表 2015年上海东方明珠新媒体股份有限公司盈利能力

图表 2013-2015年雏鹰农牧集团股份有限公司总资产和净资产

图表 2013-2014年雏鹰农牧集团股份有限公司营业收入和净利润

图表 2015年雏鹰农牧集团股份有限公司营业收入和净利润

图表 2013-2014年雏鹰农牧集团股份有限公司现金流量

图表 2015年雏鹰农牧集团股份有限公司现金流量

图表 2014年雏鹰农牧集团股份有限公司主营业务收入分行业、产品、地区

图表 2013-2014年雏鹰农牧集团股份有限公司成长能力

图表 2015年雏鹰农牧集团股份有限公司成长能力

图表 2013-2014年雏鹰农牧集团股份有限公司短期偿债能力

图表 2015年雏鹰农牧集团股份有限公司短期偿债能力



图表 2013-2014年雏鹰农牧集团股份有限公司长期偿债能力

图表 2015年雏鹰农牧集团股份有限公司长期偿债能力

图表 2013-2014年雏鹰农牧集团股份有限公司运营能力

图表 2015年雏鹰农牧集团股份有限公司运营能力

图表 2013-2014年雏鹰农牧集团股份有限公司盈利能力

图表 2015年雏鹰农牧集团股份有限公司盈利能力

图表 资本涉足国内电竞行业情况

图表 我国电竞市场开发空间及测算

图表 NBA vs Esports：观众数对比

图表 2014赛季NBA转播费及赞助费收入

图表 2014年中国电子竞技用户为电竞比赛付费行为

图表 2014年中国游戏直播用户购买主播推荐产品行为

图表 2014年中国游戏直播用户赛事竞猜意愿

图表 法国电竞爱好者与游戏玩家消费对比

图表 德国电竞爱好者就业情况

图表 电竞、体育爱好者人均消费比较

图表 2012-2021年全球电竞爱好者人均消费状况及预测

图表 我国互联网电视增长情况

图表 金亚科技致家2号机顶盒GTV宣传页面

图表 2013年电视广告收入与网络视频广告收入对比

图表 国内电竞市场各领域将呈现专业化和市场化并进趋势

图表 电竞与娱乐进一步融合

图表 2014年中国电竞用户手游竞技赛事意愿

图表 竞技类手游兴起及厂商强化移动电竞布局

图表 mGameTracker-中国移动网游游戏类型

图表 单项移动游戏赛事

图表 综合性移动游戏赛事

图表 综合性赛事移动游戏项目

图表 职业电竞人代言——《全民枪战》

图表 职业电竞人制作、代言——《超神吧 英雄》

图表 我国电竞行业迎来全民参与时代

图表 虚拟现实设备层出不穷

图表 与传统游戏截然不同的操作形式

图表 观研网对2016-2022年中国电竞产业市场规模预测

图表 观研网对2016-2022年中国电竞用户规模预测

图表详见正文 . . . . . (GY XFT)

详细请访问 : <http://baogao.chinabaogao.com/hulianwang/243391243391.html>