

2017-2022年中国移动电竞 市场调查与前景趋势报告

报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

www.abaogao.com

一、报告报价

《2017-2022年中国移动电竞市场调查与前景趋势报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.abaogao.com/b/yidong/Q36189PRRG.html>

报告价格：印刷版：RMB 7000 电子版：RMB 7200 印刷版+电子版：RMB 7500

智研数据研究中心

订购电话：400-600-8596(免长话费) 010-80993963

海外报告销售：010-80993963

传真：010-60343813

Email：sales@abaogao.com

联系人：刘老师 谭老师 陈老师

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、说明、目录、图表目录

移动电子竞技（ Mobile electronic athletics ）是指移动端（ 平板电脑、手机、PSP等电子设备 ）电子游戏比赛达到“竞技”层面的活动。移动电子竞技运动就是利用手机、平板电脑、PSP等移动游戏设备作为载体进行的、人与人之间的智力对抗运动。通过运动，可以锻炼和提高参与者的思维能力、反应能力、心眼四肢协调能力和意志力，培养团队精神。

2015年是移动电子竞技行业的爆发年，除了涌现出大批移动电竞爱好者外，移动电子竞技行业也得到了国家体育总局体育信息中心的关注。2015年8月国家体育总局体育信息中心作为指导单位联手QQ手游举办第二届QGC大赛，该赛事目前是国内规模最大、参赛人数最多、赛事体系最为完善的移动电子竞技大赛。

《2017-2022年中国移动电竞市场调查与前景趋势报告》由智研数据研究中心公司领衔撰写，在大量周密的市场调研基础上，主要依据了国家统计局、国家商务部、国家发改委、国家经济信息中心、国务院发展研究中心、国家海关总署、知识产权局、公开资料提供的最新行业运行数据为基础，验证于与我们建立联系的全国科研机构、行业协会组织的权威统计资料。

报告揭示了移动电竞行业市场潜在需求与市场机会，报告对中国移动电竞做了重点企业经营状况分析，并分析了中国移动电竞行业发展前景预测。为战略投资者选择恰当的投资时机和公司领导层做战略规划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 2014-2016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 2014-2016年电子竞技行业发展分析

3.1 全球电子竞技市场发展现状

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

3.3.3 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 2014-2016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 2014-2016年中国移动游戏市场调研

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 2014-2016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 2014-2016年移动电竞市场发展现状

5.2.1 需求分析

5.2.2 发展特点

5.2.3 投融资分析

5.3 2014-2016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 2014-2016年移动电子竞技赛事分析

6.1 2014-2016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 移动电竞赛事投资预测
 - 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 2014-2016年移动电子竞技直播市场调研

- 7.1 2014-2016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 竞争力分析

第八章 2014-2016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MT Online》
- 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 2014-2016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 国际投资前景
 - 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趋势预测及趋势分析

10.1 移动电竞行业趋势预测分析

10.1.1 移动游戏发展潜力（ZYYL）

10.1.2 电子竞技趋势预测

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：2016年全国人口数及其构成

图表：2011-2016年国内生产总值及其增长速度

图表：2011-2016年城镇新增就业人数

图表：2011-2016年中国全员劳动生产率

图表：2016年居民消费价格比上年涨跌幅度

图表：2011-2016年中国一般公共预算收入

图表：2016年按区域中国文化市场经营单位主要指标

图表：2016年中国文化市场经营单位按业务分组情况

图表：2005-2016年中国网络游戏市场销售收入规模

图表：2003-2016年每年获取网络游戏运营资质的企业数量

图表：2014-2016年中国网络游戏市场用户状况

图表：2013-2016年中国网络游戏市场结构

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/yidong/Q36189PRRG.html>