

2016-2022年中国电子竞技产业发展现状及市场监测报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2016-2022年中国电子竞技产业发展现状及市场监测报告》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/186756.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（Electronic Sports）就是电子游戏比赛达到“竞技”层面的活动。电子竞技运动就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。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。电子竞技也是一种职业，和棋艺等非电子游戏比赛类似，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。2011年被国家体育总局将电子竞技改批为第78个正式体育竞赛项。

近年来，人们对全球电子竞技比赛的参赛和观赛热情愈发高涨，电子竞技得到越来越多年轻人的关注。参赛方面，由于电竞运动的参赛门槛比较低，对选手条件的限制也较少，参加电子竞技比赛的人数呈爆发增长态势。2011年全世界参赛选手只有3033人，到2015年增长为1.23万人，短短四年间累计增加9279人。通过数据可以明显看出，2013年以后电子竞技参赛人数快速增长，2015年增幅最为明显，参赛人数比2014年增加5154人，增幅高达72%。2011-2015年全球电子竞技参赛选手人数及增速

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1章：电子竞技行业发展背景	26
1.1 电子竞技行业概述	26
1.1.1 电子竞技的定义及分类	26
(1) 电子竞技的定义	26
(2) 电子竞技的分类	26
1.1.2 电子竞技行业的特点	27
1.1.3 电子竞技与网络游戏的对比分析	27
1.1.4 电子竞技与体育项目的关联分析	29
1.2 电子竞技行业产业链分析	31
1.2.1 电子竞技产业链结构	31 中国电子竞技产业链
1.2.2 产业链主要环节分析	31
(1) 游戏运营环节分析	31
(2) 赛事运营环节分析	31

- (3) 平台及媒体环节分析 32
- (4) 电子竞技受众分析 32
- 1.3 电子竞技行业发展环境分析 32
 - 1.3.1 行业宏观环境分析 32
 - (1) 行业政策环境 32
 - (2) 行业经济环境 33
 - (3) 行业社会环境 48
 - (4) 行业技术环境 49
 - 1.3.2 行业竞争环境分析 50
 - (1) 现有企业的竞争 50
 - (2) 潜在进入者的竞争 51
 - (3) 供应商议价能力 51
 - (4) 下游客户议价能力 52
 - (5) 替代品威胁 52
 - 1.3.3 行业关联产业分析 52
 - (1) 中国游戏行业发展历程 52
 - (2) 中国游戏行业市场规模 56
 - (3) 游戏行业生态结构的变化 57

第2章：国外电子竞技行业商业模式及经验借鉴 59

2.1 国外电子竞技行业发展现状及发展趋势 59

2.1.1 全球电子竞技行业发展历程分析 59

2.1.2 全球电子竞技行业市场规模分析 60

全球电子竞技市场规模在 2012 年已达 1.3 亿美元，2015 年达到 3.25 亿美元。预计 2012-2017 年全球电子竞技市场复合增长率或将达到 29%，至 2016 年将达到 4.63 亿美元，2019 年将可能实现 10.72 亿美元。在全球电竞市场中，美国的收入仍处于世界领先地位，2016 年通过赛事门票、赞助、广告等业态预计收入 1.75 亿美元。中国和韩国 2016 年电竞收入预计将达 1.06 亿美元。2012-2016 年全球电子竞技市场规模（单位：亿美元）

- (1) 全球电子竞技赛事奖金池规模分析 60
- (2) 全球电子竞技赛事观众规模分析 60
- (3) 全球电子竞技行业收入规模分析 60
- 2.1.3 国外电竞赛事与传统体育赛事的对比 61
- 2.1.4 国外电子竞技行业商业模式分析 62
- 2.1.5 全球电子竞技行业发展规模预测 63

2.2 主要国家电子竞技行业发展状况及经验借鉴 63

2.2.1 美国电子竞技行业发展状况及经验借鉴 63

- (1) 美国电子竞技行业发展现状 63
- (2) 美国电子竞技行业发展规模 64
- (3) 美国电子竞技行业扶持政策 64
- (4) 美国电子竞技运动员培育策略 65
- (5) 美国电子竞技行业经验借鉴 66

2.2.2 法国电子竞技行业发展状况及经验借鉴 67

- (1) 法国电子竞技行业发展现状 67
- (2) 法国电子竞技行业发展规模 67
- (3) 法国电子竞技行业扶持政策 67
- (4) 法国电子竞技运动员培育策略 68
- (5) 法国电子竞技行业经验借鉴 68

2.2.3 韩国电子竞技行业发展状况及经验借鉴 68

- (1) 韩国电子竞技行业发展历程 68
- (2) 韩国电子竞技行业发展规模 70
- (3) 韩国电子竞技行业扶持政策 70
- (4) 韩国电子竞技运动员培育策略 71
- (5) 韩国电子竞技行业经验借鉴 72

2.3 国外重点电子竞技赛事商业模式及经验借鉴 72

2.3.1 法国电子竞技世界杯 (ESWC) 商业模式分析 72

- (1) 赛事基本信息分析 72
- (2) 赛事运营主体分析 72
- (3) 赛事竞赛项目分析 73
- (4) 赛事合作伙伴分析 73
- (5) 赛事盈利模式分析 73
- (6) 2016年赛事安排 74

2.3.2 韩国世界电子竞技大赛 (WCG) 商业模式分析 74

- (1) 赛事基本信息分析 74
- (2) 赛事运营主体分析 75
- (3) 赛事竞赛项目分析 75
- (4) 赛事合作伙伴分析 76
- (5) 赛事盈利模式分析 76
- (6) 2014赛事停办原因分析 76

2.3.3 美国世界电子职业联赛 (CPL) 商业模式分析 78

(1) 赛事基本信息分析 78

(2) 赛事运营主体分析 78

(3) 赛事竞赛项目分析 78

(4) 赛事合作伙伴分析 78

(5) 赛事盈利模式分析 79

(6) 2016年赛事安排 79

2.3.4 美国DOTA2国际邀请赛商业模式分析 79

(1) 赛事基本信息分析 79

(2) 赛事运营主体分析 80

(3) 赛事竞赛项目分析 80

(4) 赛事合作伙伴分析 80

(5) 赛事盈利模式分析 80

(6) 2016年赛事安排 81

2.3.5 美国MLG联赛商业模式分析 81

(1) 赛事基本信息分析 81

(2) 赛事运营主体分析 82

(3) 赛事竞赛项目分析 82

(4) 赛事合作伙伴分析 82

(5) 赛事盈利模式分析 82

(6) 2016年赛事安排 83

2.4 国外电子竞技直播平台商业模式及经验借鉴 83

2.4.1 美国Twitch商业模式及经验借鉴 83

(1) Twitch基本信息分析 83

(2) Twitch运营模式分析 83

(3) Twitch成本结构分析 84

(4) Twitch盈利模式分析 84

(5) Twitch融资情况分析 85

(6) Twitch发展经验借鉴 86

2.4.2 韩国Afreeca TV商业模式及经验借鉴 87

第3章：中国电子竞技行业发展现状及未来趋势 88

3.1 中国电子竞技行业市场总体分析 88

3.1.1 行业发展历程分析 88

(1) 行业发展历程分析 88

(2) 行业泡沫战争历史分析 89

3.1.2 行业市场规模分析	92
3.1.3 行业盈利情况分析	93
3.2 中国电子竞技行业用户情况分析	94
3.2.1 电子竞技用户性别分布	94
3.2.2 电子竞技用户年龄分布	94
3.2.3 电子竞技用户职业分布	95
3.2.4 电子竞技用户收入情况	96
3.2.5 电子竞技用户学历分布	97
3.3 中国电子竞技行业SWOT分析	98
3.3.1 行业发展的优势分析	98
(1) 政策扶持优势分析	98
(2) 用户规模优势分析	98
(3) 明星效应优势分析	99
(4) 市场容量优势分析	100
3.3.2 行业发展的劣势分析	100
(1) 社会舆论压力上的劣势	100
(2) 知识产权保护上的劣势	101
(3) 产品开发上的劣势分析	101
(4) 从业人员管理上的劣势	101
3.3.3 行业发展的机会分析	101
(1) 行业全球化发展带来的机会	101
(2) 行业俱乐部模式出现带来的机会	102
3.3.4 行业发展的威胁分析	102
3.3.5 行业SWOT分析总结	103
3.4 中国电子竞技行业发展趋势及前景	104
3.4.1 中国电子竞技行业发展趋势分析	104
3.4.2 中国电子竞技行业发展前景预测	105
3.4.3 关于电子竞技行业发展策略的建议	106
(1) 关于电子竞技行业政府管理策略的建议	106
(2) 关于电子竞技行业传媒驱动策略的建议	107
(3) 关于电子竞技行业企业战略合作的建议	107
(4) 关于电子竞技行业运动员培育策略的建议	108
第4章：中国电子竞技行业细分领域市场发展状况	110
4.1 中国电子竞技游戏市场发展状况	110

4.1.1	电子竞技游戏的生命周期分析	110
4.1.2	电子竞技游戏市场规模分析	111
4.1.3	电子竞技游戏主流类别市场发展状况	111
(1)	FPS类电子竞技游戏市场发展状况	111
(2)	RTS类电子竞技游戏市场发展状况	112
(3)	MOBA类电子竞技游戏市场发展状况	113
(4)	其他类型电子竞技游戏市场发展状况	114
4.1.4	电子竞技游戏市场发展趋势分析	115
4.2	中国电子竞技赛事市场发展状况	115
4.2.1	电子竞技赛事市场发展概述	115
4.2.2	电子竞技赛事市场规模分析	116
(1)	电子竞技赛事资金池规模分析	116
(2)	电子竞技赛事观众规模分析	117
4.2.3	电子竞技赛事相关从业人员分析	118
(1)	电子竞技运动员分析	118
(2)	电子竞技教练员分析	118
(3)	电子竞技裁判员分析	119
(4)	电子竞技解说员分析	119
4.2.4	电子竞技赛事市场发展趋势分析	119
4.3	中国电子竞技直播平台市场发展状况	120
4.3.1	电子竞技直播平台市场发展概述	120
4.3.2	电子竞技直播平台市场规模分析	121
4.3.3	电子竞技直播平台市场收入情况分析	121
4.3.4	电子竞技直播平台市场竞争状况分析	121
4.3.5	电子竞技直播平台市场发展趋势分析	122
第5章：中国电子竞技行业商业模式的构建分析 123		
5.1	中国电子竞技行业商业模式总体分析	123
5.1.1	商业模式的定义及构成要素	123
(1)	商业模式的定义	123
(2)	商业模式的构成要素	124
5.1.2	商业模式构建的基本流程	129
5.1.3	电子竞技行业商业模式影响因素	131
(1)	电子竞技行业商业模式影响的外部因素	131
(2)	电子竞技行业商业模式影响的内部因素	132

5.1.4	电子竞技行业商业模式分类	132
5.2	中国电子竞技游戏商业模式的构建	135
5.2.1	电子竞技游戏运营模式的定义及特点	135
5.2.2	中国电子竞技游戏市场定位分析	136
5.2.3	中国电子竞技游戏运营渠道通路分析	136
5.2.4	中国电子竞技游戏盈利模式分析	137
5.2.5	中国电子竞技游戏成本结构分析	137
5.2.6	中国电子竞技行业重要合作伙伴分析	137
5.2.7	中国电子竞技游戏运营关键成功要素	138
5.3	中国电子竞技赛事商业模式的构建	138
5.3.1	电子竞技游戏运营模式的定义及特点	138
5.3.2	中国电子竞技赛事市场定位分析	139
5.3.3	中国电子竞技赛事运营渠道通路分析	139
5.3.4	中国电子竞技赛事运营盈利模式分析	139
5.3.5	中国电子竞技赛事运营成本结构分析	140
5.3.6	中国电子竞技赛事运营合作伙伴分析	140
5.3.7	中国电子竞技赛事运营关键成功要素	140
5.4	中国电子竞技直播平台商业模式的构建	141
5.4.1	电子竞技直播平台主要运营模式	141
5.4.2	中国电子竞技直播平台渠道通路分析	141
5.4.3	中国电子竞技直播平台盈利模式分析	142
5.4.4	中国电子竞技直播平台成本结构分析	142
5.4.5	中国电子竞技直播平台合作伙伴分析	142
5.4.6	中国电子竞技直播平台关键成功要素	143
第6章：电子竞技行业商业模式构建成功案例解析		145
6.1	电子竞技游戏运营商业模式成功案例解析	145
6.1.1	《反恐精英》商业模式深度剖析	145
(1)	游戏基本信息分析	145
(2)	游戏发展历程分析	145
(3)	游戏市场定位分析	146
(4)	游戏盈利模式分析	146
(5)	游戏渠道通路分析	146
(6)	游戏主要赛事分析	146
6.1.2	《魔兽争霸》商业模式深度剖析	147

- (1) 游戏基本信息分析 147
- (2) 游戏发展历程分析 147
- (3) 游戏市场定位分析 148
- (4) 游戏盈利模式分析 148
- (5) 游戏渠道通路分析 148
- (6) 游戏主要赛事分析 149
- 6.1.3 《DOTA2》商业模式深度剖析 152
 - (1) 游戏基本信息分析 152
 - (2) 游戏发展历程分析 152
 - (3) 游戏市场定位分析 155
 - (4) 游戏盈利模式分析 156
 - (5) 游戏渠道通路分析 156
 - (6) 游戏主要赛事分析 156
- 6.1.4 《英雄联盟》商业模式深度剖析 157
 - (1) 游戏基本信息分析 157
 - (2) 游戏发展历程分析 157
 - (3) 游戏市场定位分析 159
 - (4) 游戏盈利模式分析 159
 - (5) 游戏渠道通路分析 159
 - (6) 游戏主要赛事分析 160
- 6.1.5 《地下城与勇士》商业模式深度剖析 160
 - (1) 游戏基本信息分析 160
 - (2) 游戏发展历程分析 161
 - (3) 游戏市场定位分析 163
 - (4) 游戏盈利模式分析 163
 - (5) 游戏渠道通路分析 163
 - (6) 游戏主要赛事分析 163
- 6.1.6 《坦克世界》商业模式深度剖析 164
 - (1) 游戏基本信息分析 164
 - (2) 游戏发展历程分析 164
 - (3) 游戏市场定位分析 166
 - (4) 游戏盈利模式分析 167
 - (5) 游戏渠道通路分析 168
 - (6) 游戏主要赛事分析 169
- 6.1.7 《使命召唤》商业模式深度剖析 169

- (1) 游戏基本信息分析 169
- (2) 游戏发展历程分析 169
- (3) 游戏市场定位分析 169
- (4) 游戏盈利模式分析 170
- (5) 游戏渠道通路分析 170
- (6) 游戏主要赛事分析 172
- 6.1.8 《三国争霸》商业模式深度剖析 172
 - (1) 游戏基本信息分析 172
 - (2) 游戏发展历程分析 172
 - (3) 游戏市场定位分析 173
 - (4) 游戏盈利模式分析 173
 - (5) 游戏渠道通路分析 173
 - (6) 游戏主要赛事分析 174
- 6.1.9 《群雄逐鹿》商业模式深度剖析 176
 - (1) 游戏基本信息分析 176
 - (2) 游戏发展历程分析 177
 - (3) 游戏市场定位分析 177
 - (4) 游戏盈利模式分析 177
 - (5) 游戏渠道通路分析 178
 - (6) 游戏主要赛事分析 179
- 6.1.10 《梦三国》商业模式深度剖析 181
 - (1) 游戏基本信息分析 181
 - (2) 游戏发展历程分析 182
 - (3) 游戏市场定位分析 185
 - (4) 游戏盈利模式分析 185
 - (5) 游戏渠道通路分析 187
 - (6) 游戏主要赛事分析 190
- 6.2 电子竞技赛事运营商业模式成功案例解析 190
 - 6.2.1 WCA (世界电子竞技大赛) 商业模式深度剖析 190
 - (1) 赛事基本信息分析 190
 - (2) 赛事竞赛项目分析 191
 - (3) 赛事合作伙伴分析 191
 - (4) 赛事盈利模式分析 192
 - (5) 赛事市场关注度分析 194
 - (6) 2016年赛事安排 195

6.2.2 IET (义乌国际电子竞技大赛) 商业模式深度剖析 196

- (1) 赛事基本信息分析 196
- (2) 赛事竞赛项目分析 197
- (3) 赛事合作伙伴分析 197
- (4) 赛事盈利模式分析 197
- (5) 赛事市场关注度分析 198
- (6) 2016年赛事安排 198

6.2.3 WEC (世界电子竞技嘉年华) 商业模式深度剖析 200

- (1) 赛事基本信息分析 200
- (2) 赛事竞赛项目分析 200
- (3) 赛事合作伙伴分析 201
- (4) 赛事盈利模式分析 202
- (5) 赛事市场关注度分析 204
- (6) 2016年赛事安排 204

6.2.4 NEST (全国电子竞技大赛) 商业模式深度剖析 205

- (1) 赛事基本信息分析 205
- (2) 赛事竞赛项目分析 205
- (3) 赛事合作伙伴分析 205
- (4) 赛事盈利模式分析 206
- (5) 赛事市场关注度分析 209
- (6) 2016年赛事安排 209

6.2.5 NESO (全国电子竞技公开赛) 商业模式深度剖析 210

- (1) 赛事基本信息分析 210
- (2) 赛事竞赛项目分析 211
- (3) 赛事合作伙伴分析 211
- (4) 赛事盈利模式分析 211
- (5) 赛事市场关注度分析 212
- (6) 2016年赛事安排 212

6.2.6 WPC (世界电子竞技职业精英赛) 商业模式深度剖析 212

- (1) 赛事基本信息分析 212
- (2) 赛事竞赛项目分析 212
- (3) 赛事合作伙伴分析 213
- (4) 赛事盈利模式分析 213
- (5) 赛事市场关注度分析 214
- (6) 2016年赛事安排 214

- 6.2.7 ECL (电子竞技冠军联赛) 商业模式深度剖析 214
 - (1) 赛事基本信息分析 214
 - (2) 赛事竞赛项目分析 215
 - (3) 赛事合作伙伴分析 215
 - (4) 赛事盈利模式分析 215
 - (5) 赛事市场关注度分析 217
 - (6) 2016年赛事安排 218
- 6.2.8 G联赛 (全国电子竞技电视联赛) 商业模式深度剖析 219
 - (1) 赛事基本信息分析 219
 - (2) 赛事竞赛项目分析 219
 - (3) 赛事合作伙伴分析 220
 - (4) 赛事盈利模式分析 220
 - (5) 赛事市场关注度分析 220
 - (6) 2016年赛事安排 221
- 6.3 电子竞技游戏直播平台商业模式成功案例解析 223
 - 6.3.1 虎牙直播商业模式深度剖析 223
 - (1) 平台基本信息分析 223
 - (2) 平台运营模式分析 223
 - (3) 平台主要业务分析 223
 - (4) 平台盈利模式分析 223
 - (5) 平台渠道通路分析 224
 - (6) 平台合作伙伴分析 224
 - (7) 平台投融资分析 224
 - 6.3.2 斗鱼TV商业模式深度剖析 224
 - (1) 平台基本信息分析 224
 - (2) 平台运营模式分析 225
 - (3) 平台主要业务分析 225
 - (4) 平台盈利模式分析 225
 - (5) 平台渠道通路分析 226
 - (6) 平台合作伙伴分析 226
 - (7) 平台投融资分析 227
 - 6.3.3 战旗TV商业模式深度剖析 227
 - (1) 平台基本信息分析 227
 - (2) 平台运营模式分析 227
 - (3) 平台主要业务分析 228

(4) 平台盈利模式分析 229

(5) 平台渠道通路分析 229

(6) 平台合作伙伴分析 229

(7) 平台投融资分析 231

6.3.4 TGA (龙珠直播) 商业模式深度剖析 231

(1) 平台基本信息分析 231

(2) 平台运营模式分析 232

(3) 平台主要业务分析 232

(4) 平台盈利模式分析 232

(5) 平台渠道通路分析 232

(6) 平台合作伙伴分析 232

(7) 平台投融资分析 232

6.3.5 MarsTV商业模式深度剖析 233

(1) 平台基本信息分析 233

(2) 平台运营模式分析 233

(3) 平台主要业务分析 233

(4) 平台盈利模式分析 234

(5) 平台渠道通路分析 235

(6) 平台合作伙伴分析 235

(7) 平台投融资分析 236

6.3.6 起凡游戏商业模式深度剖析 236

(1) 平台基本信息分析 236

(2) 平台运营模式分析 236

(3) 平台主要业务分析 237

(4) 平台盈利模式分析 237

(5) 平台渠道通路分析 239

(6) 平台合作伙伴分析 239

(7) 平台投融资分析 239

6.3.7 ImbaTV商业模式深度剖析 239

(1) 平台基本信息分析 239

(2) 平台运营模式分析 240

(3) 平台主要业务分析 240

(4) 平台盈利模式分析 241

(5) 平台渠道通路分析 241

(6) 平台合作伙伴分析 241

- (7) 平台投融资分析 242
- 6.3.8 顺网游戏平台商业模式深度剖析 245
 - (1) 平台基本信息分析 245
 - (2) 平台运营模式分析 245
 - (3) 平台主要业务分析 245
 - (4) 平台盈利模式分析 245
 - (5) 平台渠道通路分析 246
 - (6) 平台合作伙伴分析 246
 - (7) 平台投融资分析 246

- 第7章：中国电子竞技行业领先企业经营分析 248
 - 7.1 中国电子竞技行业企业整体分析 248
 - 7.2 中国电子竞技行业领先企业经营分析 249
 - 7.2.1 广州欢聚传媒有限公司经营分析 249
 - (1) 公司基本信息分析 249
 - (2) 公司经营状况分析 249
 - (3) 公司经营优劣势分析 255
 - 7.2.2 上海盛大网络发展有限公司经营分析 255
 - (1) 公司基本信息分析 255
 - (2) 公司经营状况分析 256
 - (3) 公司电子竞技业务布局 262
 - (4) 公司经营优劣势分析 265
 - (5) 公司发展最新动向 265
 - 7.2.3 金亚科技股份有限公司经营分析 266
 - (1) 公司基本信息分析 266
 - (2) 公司经营状况分析 266
 - (3) 公司电子竞技业务布局 272
 - (4) 公司渠道通路分析 272
 - (5) 公司经营优劣势分析 273
 - (6) 公司发展最新动向 274
 - 7.2.4 北京掌趣科技股份有限公司经营分析 275
 - (1) 公司基本信息分析 275
 - (2) 公司经营状况分析 275
 - (3) 公司电子竞技业务布局 281
 - (4) 公司经营优劣势分析 281

- (5) 公司发展最新动向 282
- 7.2.5 游族网络股份有限公司经营分析 284
 - (1) 公司基本信息分析 284
 - (2) 公司经营状况分析 284
 - (3) 公司电子竞技业务布局 290
 - (4) 公司渠道通路分析 300
 - (5) 公司经营优劣势分析 300
 - (6) 公司发展最新动向 301
- 7.2.6 杭州顺网科技股份有限公司经营分析 301
 - (1) 公司基本信息分析 301
 - (2) 公司经营状况分析 302
 - (3) 公司电子竞技业务布局 307
 - (4) 公司经营优劣势分析 308
 - (5) 公司发展最新动向 308
- 7.2.7 完美世界(北京)网络技术有限公司经营分析 309
 - (1) 公司基本信息分析 309
 - (2) 公司经营状况分析 309
 - (3) 公司电子竞技业务布局 315
 - (4) 公司渠道通路分析 315
 - (5) 公司经营优劣势分析 316
 - (6) 公司发展最新动向 316
- 7.2.8 成都天象互动科技有限公司经营分析 318
 - (1) 公司基本信息分析 318
 - (2) 公司经营状况分析 318
 - (3) 公司经营优劣势分析 324
 - (4) 公司发展最新动向 324
- 7.2.9 广州西山居世游网络科技有限公司经营分析 325
 - (1) 公司基本信息分析 325
 - (2) 公司经营状况分析 325
 - (3) 公司经营优劣势分析 331
 - (4) 公司发展最新动向 331
- 7.2.10 广州网易互动娱乐有限公司经营分析 332
 - (1) 公司基本信息分析 332
 - (2) 公司经营状况分析 333
 - (3) 公司电子竞技业务布局 338

7.2.11 软星科技（北京）有限公司经营分析 339

- (1) 公司基本信息分析 339
- (2) 公司经营状况分析 339
- (3) 公司电子竞技业务布局 345
- (4) 公司渠道通路分析 345
- (5) 公司经营优劣势分析 346
- (6) 公司发展最新动向 346

7.2.12 上海久游网络科技有限公司经营分析 347

- (1) 公司基本信息分析 347
- (2) 公司经营状况分析 347
- (3) 公司电子竞技业务布局 353
- (4) 公司渠道通路分析 353
- (5) 公司经营优劣势分析 354

7.2.13 北京目标在线科技有限公司经营分析 354

- (1) 公司基本信息分析 354
- (2) 公司经营状况分析 354
- (3) 公司渠道通路分析 360
- (4) 公司经营优劣势分析 360

7.2.14 广东奥飞动漫文化股份有限公司经营分析 361

- (1) 公司基本信息分析 361
- (2) 公司经营状况分析 362
- (3) 公司电子竞技业务布局 367
- (4) 公司渠道通路分析 368
- (5) 公司经营优劣势分析 368
- (6) 公司发展最新动向 368

7.2.15 浙报传媒集团股份有限公司经营分析 370

- (1) 公司基本信息分析 370
- (2) 公司经营状况分析 370
- (3) 公司电子竞技业务布局 376
- (4) 公司经营优劣势分析 376
- (5) 公司发展最新动向 377

第8章：中国电子竞技行业投资机会及战略规划 378

8.1 中国电子竞技行业投资特性分析 378

8.1.1 行业进入壁垒分析 378

8.1.2 行业盈利模式分析	379
8.1.3 行业盈利影响因素分析	380
8.2 中国电子竞技行业投资风险分析	381
8.2.1 行业政策风险	381
8.2.2 宏观经济波动风险	382
8.2.3 关联产业风险	382
8.2.4 其他风险分析	383
8.3 中国电子竞技行业投资现状分析	383
8.3.1 中国电子竞技行业投资环境分析	383
8.3.2 中国电子竞技行业投资主体构成	384
8.3.3 中国电子竞技行业投资现状分析	384
8.4 中国电子竞技行业投资规划与建议	384
8.4.1 中国电子竞技行业投资机会分析	384
8.4.2 2016-2022年中国电子竞技行业投资规划	385
8.4.3 关于中国电子竞技行业投资的建议	386 (AK WZY)

图表目录：

图表 1 电子竞技产业链结构	31
图表 2 2015年GDP初步核算数据	33
图表 3 2015年GDP环比和同比增长速度	33
图表 4 2016年GDP初步核算数据	34
图表 5 2016年GDP环比和同比增长速度	35
图表 6 2014-2016年规模以上工业增加值同比增长速度	35
图表 7 2016年12月份规模以上工业生产主要数据	36
图表 8 2014-2016年钢材日均产量及同比增速	39
图表 9 2014-2016年水泥日均产量及同比增速	39
图表 10 2014-2016年十种有色金属日均产量及同比增速	39
图表 11 2014-2016年乙烯日均产量及同比增速	40
图表 12 2014-2016年汽车日均产量及同比增速	40
图表 13 2014-2016年轿车日均产量及同比增速	41
图表 14 2014-2016年发电量日均产量及同比增速	41
图表 15 2014-2016年原油加工量日均产量及同比增速	42
图表 16 2014-2016年固定资产投资（不含农户）同比增速	43
图表 17 2014-2016年固定资产投资到位资金同比增速	44
图表 18 2016年1-12月份固定资产投资（不含农户）主要数据	45

- 图表 19 制造业PMI指数 47
- 图表 20 2009-2016年电子竞技奖金总额 60
- 图表 21 全球电子竞技行业收入规模分析 61
- 图表 22 电子竞技商业模式比较——欧美模式VS韩国模式 62
- 图表 23 韩国电子竞技发展阶段 70
- 图表 24 中国电子竞技爱好者性别分布情况 94
- 图表 25 中国电子竞技爱好者年龄分布情况 95
- 图表 26 中国电子竞技爱好者就业情况 96
- 图表 27 中国电子竞技爱好者收入情况 97
- 图表 28 中国电子竞技爱好者学历情况 98
- 图表 29 电子竞技游戏的生命周期分析 110
- 图表 30 2014-15年赛事奖金池大幅增长 117
- 图表 31 电子竞技直播平台市场规模分析 121
- 图表 32 主要游戏直播平台比较 122
- 表格 33 近4年广州欢聚传媒有限公司资产负债率变化情况 249
- 图表 34 近3年广州欢聚传媒有限公司资产负债率变化情况 250
- 表格 35 近4年广州欢聚传媒有限公司产权比率变化情况 250
- 图表 36 近3年广州欢聚传媒有限公司产权比率变化情况 251
- 表格 37 近4年广州欢聚传媒有限公司固定资产周转次数情况 251
- 图表 38 近3年广州欢聚传媒有限公司固定资产周转次数情况 252
- 表格 39 近4年广州欢聚传媒有限公司流动资产周转次数变化情况 252
- 图表 40 近3年广州欢聚传媒有限公司流动资产周转次数变化情况 253
- 表格 41 近4年广州欢聚传媒有限公司总资产周转次数变化情况 253
- 图表 42 近3年广州欢聚传媒有限公司总资产周转次数变化情况 253
- 表格 43 近4年广州欢聚传媒有限公司销售毛利率变化情况 254
- 图表 44 近3年广州欢聚传媒有限公司销售毛利率变化情况 254
- 表格 45 近4年上海盛大网络发展有限公司资产负债率变化情况 256
- 图表 46 近3年上海盛大网络发展有限公司资产负债率变化情况 256
- 表格 47 近4年上海盛大网络发展有限公司产权比率变化情况 257
- 图表 48 近3年上海盛大网络发展有限公司产权比率变化情况 257
- 表格 49 近4年上海盛大网络发展有限公司固定资产周转次数情况 258
- 图表 50 近3年上海盛大网络发展有限公司固定资产周转次数情况 258
- 表格 51 近4年上海盛大网络发展有限公司流动资产周转次数变化情况 259
- 图表 52 近3年上海盛大网络发展有限公司流动资产周转次数变化情况 259
- 表格 53 近4年上海盛大网络发展有限公司总资产周转次数变化情况 260

表 54	近3年上海盛大网络发展有限公司总资产周转次数变化情况	260
表格 55	近4年上海盛大网络发展有限公司销售毛利率变化情况	261
图表 56	近3年上海盛大网络发展有限公司销售毛利率变化情况	261
表格 57	近4年金亚科技股份有限公司资产负债率变化情况	266
图表 58	近3年金亚科技股份有限公司资产负债率变化情况	267
表格 59	近4年金亚科技股份有限公司产权比率变化情况	267
图表 60	近3年金亚科技股份有限公司产权比率变化情况	268
表格 61	近4年金亚科技股份有限公司固定资产周转次数情况	268
图表 62	近3年金亚科技股份有限公司固定资产周转次数情况	269
表格 63	近4年金亚科技股份有限公司流动资产周转次数变化情况	269
图表 64	近3年金亚科技股份有限公司流动资产周转次数变化情况	270
表格 65	近4年金亚科技股份有限公司总资产周转次数变化情况	270
图表 66	近3年金亚科技股份有限公司总资产周转次数变化情况	270
表格 67	近4年金亚科技股份有限公司销售毛利率变化情况	271
图表 68	近3年金亚科技股份有限公司销售毛利率变化情况	271
表格 69	近4年北京掌趣科技股份有限公司资产负债率变化情况	275
图表 70	近3年北京掌趣科技股份有限公司资产负债率变化情况	275
表格 71	近4年北京掌趣科技股份有限公司产权比率变化情况	276
图表 72	近3年北京掌趣科技股份有限公司产权比率变化情况	276
表格 73	近4年北京掌趣科技股份有限公司固定资产周转次数情况	277
图表 74	近3年北京掌趣科技股份有限公司固定资产周转次数情况	277
表格 75	近4年北京掌趣科技股份有限公司流动资产周转次数变化情况	278
图表 76	近3年北京掌趣科技股份有限公司流动资产周转次数变化情况	278
表格 77	近4年北京掌趣科技股份有限公司总资产周转次数变化情况	279
图表 78	近3年北京掌趣科技股份有限公司总资产周转次数变化情况	279
表格 79	近4年北京掌趣科技股份有限公司销售毛利率变化情况	280
图表 80	近3年北京掌趣科技股份有限公司销售毛利率变化情况	280
表格 81	近4年游族网络股份有限公司资产负债率变化情况	284
图表 82	近3年游族网络股份有限公司资产负债率变化情况	284
表格 83	近4年游族网络股份有限公司产权比率变化情况	285
图表 84	近3年游族网络股份有限公司产权比率变化情况	285
表格 85	近4年游族网络股份有限公司固定资产周转次数情况	286
图表 86	近3年游族网络股份有限公司固定资产周转次数情况	286
表格 87	近4年游族网络股份有限公司流动资产周转次数变化情况	287
图表 88	近3年游族网络股份有限公司流动资产周转次数变化情况	287

- 表格 89 近4年游族网络股份有限公司总资产周转次数变化情况 288
- 图表 90 近3年游族网络股份有限公司总资产周转次数变化情况 288
- 表格 91 近4年游族网络股份有限公司销售毛利率变化情况 289
- 图表 92 近3年游族网络股份有限公司销售毛利率变化情况 289
- 表格 93 近4年杭州顺网科技股份有限公司资产负债率变化情况 302
- 图表 94 近3年杭州顺网科技股份有限公司资产负债率变化情况 302
- 表格 95 近4年杭州顺网科技股份有限公司产权比率变化情况 303
- 图表 96 近3年杭州顺网科技股份有限公司产权比率变化情况 303
- 表格 97 近4年杭州顺网科技股份有限公司固定资产周转次数情况 304
- 图表 98 近3年杭州顺网科技股份有限公司固定资产周转次数情况 304
- 表格 99 近4年杭州顺网科技股份有限公司流动资产周转次数变化情况 305
- 图表 100 近3年杭州顺网科技股份有限公司流动资产周转次数变化情况 305
- 表格 101 近4年杭州顺网科技股份有限公司总资产周转次数变化情况 305
- 图表 102 近3年杭州顺网科技股份有限公司总资产周转次数变化情况 306
- 表格 103 近4年杭州顺网科技股份有限公司销售毛利率变化情况 306
- 图表 104 近3年杭州顺网科技股份有限公司销售毛利率变化情况 307
- 表格 105 近4年完美世界(北京)网络技术有限公司资产负债率变化情况 309
- 图表 106 近3年完美世界(北京)网络技术有限公司资产负债率变化情况 310
- 表格 107 近4年完美世界(北京)网络技术有限公司产权比率变化情况 310
- 图表 108 近3年完美世界(北京)网络技术有限公司产权比率变化情况 311
- 表格 109 近4年完美世界(北京)网络技术有限公司固定资产周转次数情况 311
- 图表 110 近3年完美世界(北京)网络技术有限公司固定资产周转次数情况 312
- 表格 111 近4年完美世界(北京)网络技术有限公司流动资产周转次数变化情况 312
- 图表 112 近3年完美世界(北京)网络技术有限公司流动资产周转次数变化情况 313
- 表格 113 近4年完美世界(北京)网络技术有限公司总资产周转次数变化情况 313
- 图表 114 近3年完美世界(北京)网络技术有限公司总资产周转次数变化情况 314
- 表格 115 近4年完美世界(北京)网络技术有限公司销售毛利率变化情况 314
- 图表 116 近3年完美世界(北京)网络技术有限公司销售毛利率变化情况 314
- 表格 117 近4年成都天象互动科技有限公司资产负债率变化情况 318
- 图表 118 近3年成都天象互动科技有限公司资产负债率变化情况 318
- 表格 119 近4年成都天象互动科技有限公司产权比率变化情况 319
- 图表 120 近3年成都天象互动科技有限公司产权比率变化情况 319
- 表格 121 近4年成都天象互动科技有限公司固定资产周转次数情况 320
- 图表 122 近3年成都天象互动科技有限公司固定资产周转次数情况 320
- 表格 123 近4年成都天象互动科技有限公司流动资产周转次数变化情况 321

- 图表 124 近3年成都天象互动科技有限公司流动资产周转次数变化情况 321
- 表格 125 近4年成都天象互动科技有限公司总资产周转次数变化情况 322
- 图表 126 近3年成都天象互动科技有限公司总资产周转次数变化情况 322
- 表格 127 近4年成都天象互动科技有限公司销售毛利率变化情况 323
- 图表 128 近3年成都天象互动科技有限公司销售毛利率变化情况 323
- 表格 129 近4年广州西山居世游网络科技有限公司资产负债率变化情况 325
- 图表 130 近3年广州西山居世游网络科技有限公司资产负债率变化情况 326
- 表格 131 近4年广州西山居世游网络科技有限公司产权比率变化情况 326
- 图表 132 近3年广州西山居世游网络科技有限公司产权比率变化情况 326
- 表格 133 近4年广州西山居世游网络科技有限公司固定资产周转次数情况 327
- 图表 134 近3年广州西山居世游网络科技有限公司固定资产周转次数情况 327
- 表格 135 近4年广州西山居世游网络科技有限公司流动资产周转次数变化情况 328
- 图表 136 近3年广州西山居世游网络科技有限公司流动资产周转次数变化情况 328
- 表格 137 近4年广州西山居世游网络科技有限公司总资产周转次数变化情况 329
- 图表 138 近3年广州西山居世游网络科技有限公司总资产周转次数变化情况 329
- 表格 139 近4年广州西山居世游网络科技有限公司销售毛利率变化情况 330
- 图表 140 近3年广州西山居世游网络科技有限公司销售毛利率变化情况 330
- 表格 141 近4年广州网易互动娱乐有限公司资产负债率变化情况 333
- 图表 142 近3年广州网易互动娱乐有限公司资产负债率变化情况 333
- 表格 143 近4年广州网易互动娱乐有限公司产权比率变化情况 334
- 图表 144 近3年广州网易互动娱乐有限公司产权比率变化情况 334
- 表格 145 近4年广州网易互动娱乐有限公司固定资产周转次数情况 334
- 图表 146 近3年广州网易互动娱乐有限公司固定资产周转次数情况 335
- 表格 147 近4年广州网易互动娱乐有限公司流动资产周转次数变化情况 335
- 图表 148 近3年广州网易互动娱乐有限公司流动资产周转次数变化情况 336
- 表格 149 近4年广州网易互动娱乐有限公司总资产周转次数变化情况 336
- 图表 150 近3年广州网易互动娱乐有限公司总资产周转次数变化情况 337
- 表格 151 近4年广州网易互动娱乐有限公司销售毛利率变化情况 337
- 图表 152 近3年广州网易互动娱乐有限公司销售毛利率变化情况 338
- 表格 153 近4年软星科技（北京）有限公司资产负债率变化情况 339
- 图表 154 近3年软星科技（北京）有限公司资产负债率变化情况 339
- 表格 155 近4年软星科技（北京）有限公司产权比率变化情况 340
- 图表 156 近3年软星科技（北京）有限公司产权比率变化情况 340
- 表格 157 近4年软星科技（北京）有限公司固定资产周转次数情况 341
- 图表 158 近3年软星科技（北京）有限公司固定资产周转次数情况 341

表格 159	近4年软星科技（北京）有限公司流动资产周转次数变化情况	342
图表 160	近3年软星科技（北京）有限公司流动资产周转次数变化情况	342
表格 161	近4年软星科技（北京）有限公司总资产周转次数变化情况	343
图表 162	近3年软星科技（北京）有限公司总资产周转次数变化情况	343
表格 163	近4年软星科技（北京）有限公司销售毛利率变化情况	344
图表 164	近3年软星科技（北京）有限公司销售毛利率变化情况	344
表格 165	近4年上海久游网络科技有限公司资产负债率变化情况	347
图表 166	近3年上海久游网络科技有限公司资产负债率变化情况	347
表格 167	近4年上海久游网络科技有限公司产权比率变化情况	348
图表 168	近3年上海久游网络科技有限公司产权比率变化情况	348
表格 169	近4年上海久游网络科技有限公司固定资产周转次数情况	349
图表 170	近3年上海久游网络科技有限公司固定资产周转次数情况	349
表格 171	近4年上海久游网络科技有限公司流动资产周转次数变化情况	350
图表 172	近3年上海久游网络科技有限公司流动资产周转次数变化情况	350
表格 173	近4年上海久游网络科技有限公司总资产周转次数变化情况	351
图表 174	近3年上海久游网络科技有限公司总资产周转次数变化情况	351
表格 175	近4年上海久游网络科技有限公司销售毛利率变化情况	352
图表 176	近3年上海久游网络科技有限公司销售毛利率变化情况	352
表格 177	近4年北京目标在线科技有限公司资产负债率变化情况	355
图表 178	近3年北京目标在线科技有限公司资产负债率变化情况	355
表格 179	近4年北京目标在线科技有限公司产权比率变化情况	355
图表 180	近3年北京目标在线科技有限公司产权比率变化情况	356
表格 181	近4年北京目标在线科技有限公司固定资产周转次数情况	356
图表 182	近3年北京目标在线科技有限公司固定资产周转次数情况	357
表格 183	近4年北京目标在线科技有限公司流动资产周转次数变化情况	357
图表 184	近3年北京目标在线科技有限公司流动资产周转次数变化情况	358
表格 185	近4年北京目标在线科技有限公司总资产周转次数变化情况	358
图表 186	近3年北京目标在线科技有限公司总资产周转次数变化情况	359
表格 187	近4年北京目标在线科技有限公司销售毛利率变化情况	359
图表 188	近3年北京目标在线科技有限公司销售毛利率变化情况	360
表格 189	近4年广东奥飞动漫文化股份有限公司资产负债率变化情况	362
图表 190	近3年广东奥飞动漫文化股份有限公司资产负债率变化情况	362
表格 191	近4年广东奥飞动漫文化股份有限公司产权比率变化情况	363
图表 192	近3年广东奥飞动漫文化股份有限公司产权比率变化情况	363
表格 193	近4年广东奥飞动漫文化股份有限公司固定资产周转次数情况	364

- 图表 194 近3年广东奥飞动漫文化股份有限公司固定资产周转次数情况 364
- 表格 195 近4年广东奥飞动漫文化股份有限公司流动资产周转次数变化情况 365
- 图表 196 近3年广东奥飞动漫文化股份有限公司流动资产周转次数变化情况 365
- 表格 197 近4年广东奥飞动漫文化股份有限公司总资产周转次数变化情况 365
- 图表 198 近3年广东奥飞动漫文化股份有限公司总资产周转次数变化情况 366
- 表格 199 近4年广东奥飞动漫文化股份有限公司销售毛利率变化情况 366
- 图表 200 近3年广东奥飞动漫文化股份有限公司销售毛利率变化情况 367
- 表格 201 近4年浙报传媒集团股份有限公司资产负债率变化情况 370
- 图表 202 近3年浙报传媒集团股份有限公司资产负债率变化情况 370
- 表格 203 近4年浙报传媒集团股份有限公司产权比率变化情况 371
- 图表 204 近3年浙报传媒集团股份有限公司产权比率变化情况 371
- 表格 205 近4年浙报传媒集团股份有限公司固定资产周转次数情况 372
- 图表 206 近3年浙报传媒集团股份有限公司固定资产周转次数情况 372
- 表格 207 近4年浙报传媒集团股份有限公司流动资产周转次数变化情况 373
- 图表 208 近3年浙报传媒集团股份有限公司流动资产周转次数变化情况 373
- 表格 209 近4年浙报传媒集团股份有限公司总资产周转次数变化情况 374
- 图表 210 近3年浙报传媒集团股份有限公司总资产周转次数变化情况 374
- 表格 211 近4年浙报传媒集团股份有限公司销售毛利率变化情况 375
- 图表 212 近3年浙报传媒集团股份有限公司销售毛利率变化情况 375
- 图表 213 中国电子竞技主要盈利模式分析 379

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/186756.html>