

2022-2028年中国网络游戏 直播行业发展态势与未来发展趋势报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2022-2028年中国网络游戏直播行业发展态势与未来发展趋势报告》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.cction.com/report/202204/282541.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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

近年来，随着直播行业的发展，以及游戏用户规模与市场规模的双增长，逐渐衍生出游戏直播行业。截止到2020年3月，中国游戏直播平台活跃用户规模TOP榜单中，虎牙直播以3167.6万的用户量遥遥领先；斗鱼用户规模为2520万人，排名第二；触手直播活跃用户规模为423.5万人，排名第三。截至2020年3月中国游戏直播平台活跃用户规模情况

从游戏直播来看，经过爆发式增长后，游戏直播市场趋于冷静，市场玩家仅剩数十家。同时市场格局既定，现已形成了虎牙和斗鱼“双雄”争霸的局面，两者市场份额接近80%。中国游戏直播平台市场占有率情况 中企顾问网发布的《2022-2028年中国网络游戏直播行业发展态势与未来发展趋势报告》共十四章。首先介绍了中国网络游戏直播行业市场运行环境、网络游戏直播整体运行态势等，接着分析了中国网络游戏直播行业市场运行的现状，然后介绍了网络游戏直播市场竞争格局。随后，报告对网络游戏直播做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国网络游戏直播行业发展趋势与投资预测。您若想对网络游戏直播产业有个系统的了解或者想投资中国网络游戏直播行业，本报告是您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 网络游戏直播行业发展综述

1.1 网络游戏直播行业定义及分类

1.1.1 行业定义

1.1.2 行业主要产品分类

1.1.3 行业主要商业模式

1.2 网络游戏直播行业特征分析

1.2.1 产业链分析

1.2.2 网络游戏直播行业在国民经济中的地位

1.2.3 网络游戏直播行业生命周期分析

（1）行业生命周期理论基础

（2）网络游戏直播行业生命周期

1.3 最近3-5年中国网络游戏直播行业经济指标分析

- 1.3.1 赢利性
- 1.3.2 成长速度
- 1.3.3 附加值的提升空间
- 1.3.4 进入壁垒 / 退出机制
- 1.3.5 风险性
- 1.3.6 行业周期
- 1.3.7 竞争激烈程度指标
- 1.3.8 行业及其主要子行业成熟度分析

第二章 网络游戏直播行业运行环境分析

- 2.1 网络游戏直播行业政治法律环境分析
 - 2.1.1 行业管理体制分析
 - 2.1.2 行业主要法律法规
 - 2.1.3 行业相关发展规划
- 2.2 网络游戏直播行业经济环境分析
 - 2.2.1 国际宏观经济形势分析
 - 2.2.2 国内宏观经济形势分析
 - 2.2.3 产业宏观经济环境分析
- 2.3 网络游戏直播行业社会环境分析
 - 2.3.1 网络游戏直播产业社会环境
 - 2.3.2 社会环境对行业的影响
 - 2.3.3 网络游戏直播产业发展对社会发展的影响
- 2.4 网络游戏直播行业技术环境分析
 - 2.4.1 网络游戏直播技术分析
 - 2.4.2 网络游戏直播技术发展水平
 - 2.4.3 行业主要技术发展趋势

第三章 我国网络游戏直播行业运行分析

- 3.1 我国网络游戏直播行业发展状况分析
 - 3.1.1 我国网络游戏直播行业发展阶段
 - 3.1.2 我国网络游戏直播行业发展总体概况
 - 3.1.3 我国网络游戏直播行业发展特点分析

3.2 2015-2019年网络游戏直播行业发展现状

2018年我国游戏直播用户规模达2.6亿，未来平台用户规模增长将放缓。预计到2020年用户规模将达到3.4亿人次，游戏直播用户数同比2018年增长18.2%。其中，竞技游戏直播的收入占直播平台收入比例从2015年的47.7%提高至2018年的50.3%。2018-2020年中国游戏直播用户规模

3.2.1 2015-2019年我国网络游戏直播行业市场规模

2018年，中国游戏直播市场规模达131.9亿元，增长超过60%。预计到2020年市场规模将达240亿元，未来5年仍能保持20-25%的复合增速。2016-2020年中国游戏直播市场规模情况

3.2.2 2015-2019年我国网络游戏直播行业发展分析

3.2.3 2015-2019年中国网络游戏直播企业发展分析

数据显示，2019年，虎牙移动端MAU(移动端月均活跃用户数)为6160万，同比增长21.5%；MAU(月均活跃用户数)为1.50亿，同比增长28.8%；付费用户数为510万，同比增长5.9%。；斗鱼公司移动端MAU为5440万，全年月均活跃用户数达到1.658亿，公司在线直播业务的年付费用户数总计达1750万。

2019年虎牙与斗鱼公司移动端月均活跃用户数以及月均活跃用户数2019年虎牙与斗鱼公司在线直播业务的年付费用户数

3.3 区域市场分析

3.3.1 区域市场分布总体情况

3.3.2 2015-2019年重点省市市场分析

3.4 网络游戏直播细分产品/服务市场分析

3.4.1 细分产品/服务特色

3.4.2 2015-2019年细分产品/服务市场规模及增速

3.4.3 重点细分产品/服务市场前景预测

3.5 网络游戏直播产品/服务价格分析

3.5.1 2015-2019年网络游戏直播价格走势

3.5.2 影响网络游戏直播价格的关键因素分析

(1) 成本

(2) 供需情况

(3) 关联产品

(4) 其他

3.5.3 2022-2028年网络游戏直播产品/服务价格变化趋势

3.5.4 主要网络游戏直播企业价位及价格策略

第四章 我国网络游戏直播所属行业整体运行指标分析

4.1 2015-2019年中国网络游戏直播所属行业总体规模分析

4.1.1 企业数量结构分析

4.1.2 人员规模状况分析

4.1.3 行业资产规模分析

4.1.4 行业市场规模分析

4.2 2015-2019年中国网络游戏直播所属行业产销情况分析

4.2.1 我国网络游戏直播所属行业工业总产值

4.2.2 我国网络游戏直播所属行业工业销售产值

4.2.3 我国网络游戏直播所属行业产销率

4.3 2015-2019年中国网络游戏直播所属行业财务指标总体分析

4.3.1 行业盈利能力分析

4.3.2 行业偿债能力分析

4.3.3 行业营运能力分析

4.3.4 行业发展能力分析

第五章 我国网络游戏直播行业供需形势分析

5.1 网络游戏直播行业供给分析

5.1.1 2015-2019年网络游戏直播行业供给分析

5.1.2 2022-2028年网络游戏直播行业供给变化趋势

5.1.3 网络游戏直播行业区域供给分析

5.2 2015-2019年我国网络游戏直播行业需求情况

5.2.1 网络游戏直播行业需求市场

5.2.2 网络游戏直播行业客户结构

5.2.3 网络游戏直播行业需求的地区差异

5.3 网络游戏直播市场应用及需求预测

5.3.1 网络游戏直播应用市场总体需求分析

(1) 网络游戏直播应用市场需求特征

(2) 网络游戏直播应用市场需求总规模

5.3.2 2022-2028年网络游戏直播行业领域需求量预测

(1) 2022-2028年网络游戏直播行业领域需求产品/服务功能预测

(2) 2022-2028年网络游戏直播行业领域需求产品/服务市场格局预测

5.3.3 重点行业网络游戏直播产品/服务需求分析预测

第六章 网络游戏直播行业产业结构分析

6.1 网络游戏直播产业结构分析

6.1.1 市场细分充分程度分析

6.1.2 各细分市场领先企业排名

6.1.3 各细分市场占总市场的结构比例

6.1.4 领先企业的结构分析（所有制结构）

6.2 产业价值链的结构分析及产业链条的整体竞争优势分析

6.2.1 产业价值链的构成

6.2.2 产业链条的竞争优势与劣势分析

6.3 产业结构发展预测

6.3.1 产业结构调整指导政策分析

6.3.2 产业结构调整中消费者需求的引导因素

6.3.3 中国网络游戏直播行业参与国际竞争的战略市场定位

6.3.4 产业结构调整方向分析

第七章 我国网络游戏直播行业产业链分析

7.1 网络游戏直播行业产业链分析

7.1.1 产业链结构分析

7.1.2 主要环节的增值空间

7.1.3 与上下游行业之间的关联性

7.2 网络游戏直播上游行业分析

7.2.1 网络游戏直播产品成本构成

7.2.2 2015-2019年上游行业发展现状

7.2.3 2022-2028年上游行业发展趋势

7.2.4 上游供给对网络游戏直播行业的影响

7.3 网络游戏直播下游行业分析

7.3.1 网络游戏直播下游行业分布

7.3.2 2015-2019年下游行业发展现状

7.3.3 2022-2028年下游行业发展趋势

7.3.4 下游需求对网络游戏直播行业的影响

第八章 我国网络游戏直播行业渠道分析及策略

8.1 网络游戏直播行业渠道分析

8.1.1 渠道形式及对比

8.1.2 各类渠道对网络游戏直播行业的影响

8.1.3 主要网络游戏直播企业渠道策略研究

8.1.4 各区域主要代理商情况

8.2 网络游戏直播行业用户分析

8.2.1 用户认知程度分析

8.2.2 用户需求特点分析

8.2.3 用户购买途径分析

8.3 网络游戏直播行业营销策略分析

8.3.1 中国网络游戏直播营销概况

8.3.2 网络游戏直播营销策略探讨

8.3.3 网络游戏直播营销发展趋势

第九章 我国网络游戏直播行业竞争形势及策略

9.1 行业总体市场竞争状况分析

9.1.1 网络游戏直播行业竞争结构分析

(1) 现有企业间竞争

(2) 潜在进入者分析

(3) 替代品威胁分析

(4) 供应商议价能力

(5) 客户议价能力

(6) 竞争结构特点总结

9.1.2 网络游戏直播行业企业间竞争格局分析

9.1.3 网络游戏直播行业集中度分析

9.1.4 网络游戏直播行业SWOT分析

9.2 中国网络游戏直播行业竞争格局综述

9.2.1 网络游戏直播行业竞争概况

(1) 中国网络游戏直播行业竞争格局

(2) 网络游戏直播行业未来竞争格局和特点

(3) 网络游戏直播市场进入及竞争对手分析

9.2.2 中国网络游戏直播行业竞争力分析

(1) 我国网络游戏直播行业竞争力剖析

(2) 我国网络游戏直播企业市场竞争的优势

(3) 国内网络游戏直播企业竞争能力提升途径

9.2.3 网络游戏直播市场竞争策略分析

第十章 网络游戏直播行业领先企业经营形势分析

10.1 斗鱼

10.1.1 企业概况

10.1.2 企业优势分析

10.1.3 产品/服务特色

10.1.4 公司经营状况

10.1.5 公司发展规划

10.2 虎牙

10.2.1 企业概况

10.2.2 企业优势分析

10.2.3 产品/服务特色

10.2.4 公司经营状况

10.2.5 公司发展规划

10.3 战旗

10.3.1 企业概况

10.3.2 企业优势分析

10.3.3 产品/服务特色

10.3.4 公司经营状况

10.3.5 公司发展规划

10.4 龙珠

10.4.1 企业概况

10.4.2 企业优势分析

10.4.3 产品/服务特色

10.4.4 公司经营状况

10.4.5 公司发展规划

10.5 熊猫TV

10.5.1 企业概况

10.5.2 企业优势分析

10.5.3 产品/服务特色

10.5.4 公司经营状况

10.5.5 公司发展规划

10.6 火猫直播

10.6.1 企业概况

10.6.2 企业优势分析

10.6.3 产品/服务特色

10.6.4 公司经营状况

10.6.5 公司发展规划

第十一章 2022-2028年网络游戏直播行业投资前景

11.1 2022-2028年网络游戏直播市场发展前景

11.1.1 2022-2028年网络游戏直播市场发展潜力

11.1.2 2022-2028年网络游戏直播市场发展前景展望

11.1.3 2022-2028年网络游戏直播细分行业发展前景分析

11.2 2022-2028年网络游戏直播市场发展趋势预测

11.2.1 2022-2028年网络游戏直播行业发展趋势

11.2.2 2022-2028年网络游戏直播市场规模预测

11.2.3 2022-2028年网络游戏直播行业应用趋势预测

11.2.4 2022-2028年细分市场发展趋势预测

11.3 2022-2028年中国网络游戏直播行业供需预测

11.3.1 2022-2028年中国网络游戏直播行业供给预测

11.3.2 2022-2028年中国网络游戏直播行业需求预测

11.3.3 2022-2028年中国网络游戏直播供需平衡预测

11.4 影响企业生产与经营的关键趋势

11.4.1 市场整合成长趋势

11.4.2 需求变化趋势及新的商业机遇预测

11.4.3 企业区域市场拓展的趋势

11.4.4 科研开发趋势及替代技术进展

11.4.5 影响企业销售与服务方式的关键趋势

第十二章 2022-2028年网络游戏直播行业投资机会与风险

12.1 网络游戏直播行业投融资情况

12.1.1 行业资金渠道分析

12.1.2 固定资产投资分析

12.1.3 兼并重组情况分析

12.2 2022-2028年网络游戏直播行业投资机会

12.2.1 产业链投资机会

12.2.2 细分市场投资机会

12.2.3 重点区域投资机会

12.3 2022-2028年网络游戏直播行业投资风险及防范

12.3.1 政策风险及防范

12.3.2 技术风险及防范

12.3.3 供求风险及防范

12.3.4 宏观经济波动风险及防范

12.3.5 关联产业风险及防范

12.3.6 产品结构风险及防范

12.3.7 其他风险及防范

第十三章 网络游戏直播行业投资战略研究

13.1 网络游戏直播行业发展战略研究

13.1.1 战略综合规划

13.1.2 技术开发战略

13.1.3 业务组合战略

13.1.4 区域战略规划

13.1.5 产业战略规划

13.1.6 营销品牌战略

13.1.7 竞争战略规划

13.2 对我国网络游戏直播品牌的战略思考

13.2.1 网络游戏直播品牌的重要性

13.2.2 网络游戏直播实施品牌战略的意义

- 13.2.3 网络游戏直播企业品牌的现状分析
- 13.2.4 我国网络游戏直播企业的品牌战略
- 13.2.5 网络游戏直播品牌战略管理的策略
- 13.3 网络游戏直播经营策略分析
 - 13.3.1 网络游戏直播市场细分策略
 - 13.3.2 网络游戏直播市场创新策略
 - 13.3.3 品牌定位与品类规划
 - 13.3.4 网络游戏直播新产品差异化战略
- 13.4 网络游戏直播行业投资战略研究
 - 13.4.1 2019年网络游戏直播行业投资战略
 - 13.4.2 2022-2028年网络游戏直播行业投资战略
 - 13.4.3 2022-2028年细分行业投资战略

第十四章 研究结论及投资建议()

- 14.1 网络游戏直播行业研究结论
- 14.2 网络游戏直播行业投资价值评估
- 14.3 网络游戏直播行业投资建议
 - 14.3.1 行业发展策略建议
 - 14.3.2 行业投资方向建议
 - 14.3.3 行业投资方式建议()

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202204/282541.html>