

# 2020-2026年中国电子竞技 行业发展态势与投资前景分析报告

## 报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

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

## 一、报告报价

《2020-2026年中国电子竞技行业发展态势与投资前景分析报告》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/202005/161256.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

电子竞技（Electronic Sports）就是电子游戏比赛达到“竞技”层面的体育项目。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。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。当地时间2019年10月28日，在瑞士洛桑举行的国际奥委会第六届峰会上，代表们对当前电子竞技产业的快速发展进行了讨论，最终同意将其视为一项“运动”。2019年2月6日，中国首个高校电竞体系化联盟“富联盟”成立。2022年杭州第19届亚运会将把电子竞技纳为正式比赛项目。

中企顾问网发布的《2020-2026年中国电子竞技行业发展态势与投资前景分析报告》共十三章。首先介绍了电子竞技相关概念及发展环境，接着分析了中国电子竞技规模及消费需求，然后对中国电子竞技市场运行态势进行了重点分析，最后分析了中国电子竞技面临的机遇及发展前景。您若想对中国电子竞技有个系统的了解或者想投资该行业，本报告将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：

第一部分 电子竞技行业发展概况

第一章 电子竞技行业发展概况

第一节 电子竞技行业概述

一、电子竞技的定义及分类

1、电子竞技的定义

2、电子竞技的分类

二、电子竞技行业的特点

三、电子竞技与网络游戏的对比分析

四、电子竞技与体育项目的关联分析

第二节 电子竞技行业产业链分析

- 一、电子竞技产业链结构
- 二、产业链主要环节分析
  - 1、游戏运营环节分析
  - 2、赛事运营环节分析
  - 3、游戏媒体环节分析
  - 4、电子竞技受众分析

## 第二章 2018-2019年中国电子竞技行业发展环境分析

### 第一节 行业政策环境

- 一、行业管理体制
- 二、行业国家政策
- 三、行业地方政策

### 第二节 行业经济环境

- 一、国内宏观经济分析
- 二、宏观经济对行业的影响

### 第三节 行业社会环境

- 一、人口及城镇化率
- 二、国民收入不断提升
- 三、电竞越来越大众化
- 四、电竞越来越大众化

### 第四节 行业技术环境

- 一、PC硬件不断发展
- 二、网络的普及和提速
- 三、视频直播技术成熟

### 第五节 游戏产业发展分析

- 一、中国游戏产业发展环境
- 二、中国游戏市场规模

## 第二部分 电子竞技行业市场发展分析

### 第三章 2013-2019年全球电子竞技行业发展模式及经验借鉴

#### 第一节 国外电子竞技行业发展现状及发展趋势

- 一、全球电子竞技行业发展历程分析

## 二、全球电子竞技行业市场规模分析

### 1、全球电子竞技赛事奖金池规模分析

### 2、全球电子竞技赛事观众规模分析

### 3、全球电子竞技行业收入规模分析

## 三、全球电竞产业发展特征

## 四、电子竞技行业商业模式分析

## 五、全球电子竞技行业发展规模预测

## 第二节 主要国家电子竞技行业发展状况及经验借鉴

### 一、美国电子竞技行业发展状况及经验借鉴

#### 1、美国电子竞技行业发展现状

#### 2、美国电子竞技行业发展规模

### 二、欧洲电子竞技行业发展状况及经验借鉴

#### 1、欧洲电子竞技行业发展现状

#### 2、欧洲电子竞技行业发展规模

### 三、韩国电子竞技行业发展状况及经验借鉴

#### 1、韩国电子竞技行业发展历程

#### 2、韩国电子竞技行业发展规模

## 第三节 国外重点电子竞技赛事商业模式及经验借鉴

### 一、法国电子竞技世界杯（ESWC）商业模式分析

### 二、韩国世界电子竞技大赛（WCG）商业模式分析

### 三、美国世界电子职业联赛（CPL）商业模式分析

### 四、美国DOTA2国际邀请赛商业模式分析

## 第四节 国外电子竞技直播平台商业模式及经验借鉴

### 一、美国Twitch商业模式及经验借鉴

### 二、韩国Afreeca TV商业模式及经验借鉴

## 第四章 2013-2019年中国电子竞技行业发展现状

### 第一节 中国电子竞技行业市场总体分析

#### 一、行业发展历程分析

#### 二、行业发展驱动分析

#### 三、行业管理模式分析

#### 四、行业核心环节分析

五、电竞用户规模分析

六、电竞市场规模分析

七、电竞奖金规模分析

第二节 中国电子竞技行业用户情况分析

一、电子竞技用户性别分布

二、电子竞技用户年龄分布

三、电子竞技用户职业分布

四、电子竞技用户收入情况

五、电子竞技用户学历分布

六、电子竞技区域分布及渗透率情况

第三节 中国电子竞技行业SWOT分析

一、行业发展的优势分析

1、政府扶持

2、用户群庞大

3、市场容量大

二、行业发展的劣势分析

1、社会舆论的压力

2、知识产权保护意识薄弱

3、市场开发能力需要提高

4、电子竞技从业人员管理不完善

三、行业发展的机会分析

1、商业模式多样化

2、投资旺盛，参与国际竞争

3、知名赛事进入中国

四、行业发展的威胁分析

1、恶性竞争

2、受众单一，社会认可度低

3、电子竞技游戏内容国产化程度低

第五章 2013-2019年电竞赛事运营市场发展分析

第一节 电竞赛事运营市场发展分析

一、电竞赛事效应分析

二、电竞赛事发展迅猛

三、赛事运营的产业链

第二节 电竞赛事运营盈利模式分析

一、虚拟门票

二、主播、选手经纪

三、游戏发行

四、广告与版权

第三节 WCA（世界电子竞技大赛）模式分析

一、政府深入参与

二、竞技化游戏不断加盟

三、与视频渠道的充分合作

第四节 WCA（世界电子竞技大赛）发展状况分析

一、观看情况

二、媒体关注情况

三、本土化崛起之路

四、助推电竞行业发展

第三部分 电子竞技行业竞争格局分析

第六章 2013-2019年电竞直播市场发展分析

第一节 电竞直播市场发展分析

一、电竞直播行业火热

二、电竞直播产业现状

三、电竞直播产业生态

四、直播平台运营特点

五、直播平台成本分析

六、未来盈利模式分析

第二节 电竞直播平台竞争状况分析

一、直播平台竞争激烈

二、直播平台竞争格局

第三节 电竞直播平台模式案例分析

一、战旗TV

二、斗鱼TV

### 三、虎牙模式

## 第七章 2013-2019年中国电子竞技行业商业模式构建分析

### 第一节 商业模式基础理论

#### 一、商业创意

#### 二、商业模式

#### 三、成功的商业模式

### 第二节 国外成功的电子竞技商业模式

### 第三节 国外电子竞技产业商业模式比较

#### 一、客户价值主张

#### 二、资源和生产过程

#### 三、盈利模式

### 第四节 中国电子竞技产业盈利模式分析

#### 一、游戏销售

#### 二、联合运营

#### 三、商业广告

#### 四、赛事承办和市场活动

### 第五节 我国电子竞技商业模式价值评价

#### 一、电竞手游开发

#### 二、直播平台

#### 三、游戏内容制作方

#### 四、电竞垂直社交模式

### 第六节 我国电子竞技商业模式的思考

#### 一、现存的问题

#### 二、发展的建议

## 第八章 2013-2019年电竞行业产业链其他环节发展分析

### 第一节 电竞游戏运营

#### 一、电竞游戏以端游为主

#### 二、电竞游戏生命周期

#### 三、电竞游戏厂商分析

#### 四、电竞游戏趋势分析



## 第二节 其他环节分析

- 一、电竞俱乐部及联盟
- 二、选手和解说经纪
- 三、赛事执行方
- 四、电视游戏频道

## 第九章 2013-2019年中国电子竞技重点企业运行状况分析

### 第一节 上海盛大网络发展有限公司

- 一、企业概况
- 二、企业经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、盛大网游推行区域特许经营策略

### 第二节 广州欢聚传媒有限公司经营分析

- 一、企业概况
- 二、企业经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、企业发展最新动向

### 第三节 大连天神娱乐股份有限公司

- 一、企业概况
- 二、企业经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、电竞业务分析

### 第四节 腾讯科技（深圳）有限公司

- 一、企业概况
- 二、企业经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、腾讯电竞业务分析

### 第五节 杭州顺网科技股份有限公司

- 一、企业概况
- 二、企业经营状况
- 三、企业投资动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、企业发展最新动向

#### 第六节 完美世界股份有限公司

- 一、企业概况
- 二、企业经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、完美世界电竞业务

#### 第七节 游族网络股份有限公司

- 一、企业概况
- 二、企业经营状况
- 三、企业投资动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、企业发展最新动向

#### 第八节 北京掌趣科技股份有限公司

- 一、企业概况
- 二、企业经营状况
- 三、企业投资动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、企业发展最新动向

#### 第九节 广东奥飞动漫文化股份有限公司

- 一、企业概况
- 二、企业经营状况
- 三、企业投资动态分析
- 四、企业竞争力分析

#### 第十节 浙报数字文化集团股份有限公司

- 一、企业概况
- 二、企业经营状况
- 三、企业发展动态分析

#### 四、企业竞争力分析

#### 五、企业电竞业务分析

### 第十章 2013-2019年中国电竞产业投资现状分析

#### 第一节 中国电竞市场投资形势

##### 一、移动电竞成为投资热土

##### 二、大量资金入局

##### 三、直播平台投资热

##### 四、上市公司吸引资本

##### 五、电竞生态平衡危机

#### 第二节 中国电竞市场投资动态

##### 一、PE/VC类

##### 二、直接投资类

#### 第三节 地方政府投资打造电竞产业

##### 一、银川

##### 二、昆山

##### 三、义乌

##### 四、南京

##### 五、鞍山

##### 六、贵州

### 第十一章 中国电竞产业市场投资潜力分析

#### 第一节 中国电竞市场未来增长潜力

##### 一、开发空间

##### 二、转播版权

##### 三、广告赞助

##### 四、用户付费

##### 五、赛事彩票

#### 第二节 中国电竞市场消费增长潜力

##### 一、爱好者边际消费倾向

##### 二、消费项目有望扩大

##### 三、消费具有大幅拓展空间

### 第三节 中国电竞行业盈利增长潜力

- 一、电竞观看流量将拓增
- 二、行业盈利性将大幅改善
- 三、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

### 第一节 未来投资趋向

- 一、电竞俱乐部
- 二、电竞游戏运营
- 三、电竞直播平台

### 第二节 主要投资风险

- 一、政策风险
- 二、盈利风险

## 第十三章 电竞产业市场前景趋势预测

### 第一节 国内外电竞产业前景展望

- 一、电竞产业发展机遇
- 二、全球电竞市场前景
- 三、中国电竞产业前景

### 第二节 中国电竞市场发展趋势分析

- 一、电竞专业化与市场化
- 二、电竞娱乐化
- 三、电竞移动化
- 四、电竞全民化
- 五、电竞虚拟化

### 第三节 2020-2026年中国电竞产业市场规模预测

- 一、未来影响因素分析
- 二、电竞市场规模预测
- 三、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：国内生产总值情况 单位：万元

图表 3：国内固定资产投资情况 单位：万元

图表 4：2018年年末人口数及其构成

图表 5：中国城镇化率走势

图表 6：2012-2019年中国全国人均可支配收入及其增长统计

图表 7：中国游戏市场实际销售收入

图表 8：中国游戏市场结构

图表 9：中国游戏用户规模

图表 10：2018年全球电竞赛事奖金规模TOP10

图表 11：2019年全球电竞赛事奖金规模TOP10

图表 12：2014-2019年全球电竞观众人口规模增长统计

图表 13：2014-2019年全球电竞市场规模增长统计

图表 14：创新奖金筹集造就千万美元奖金

图表 15：Twitch的收入模式

更多图表见正文.....

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202005/161256.html>