

2024-2030年中国电子竞技 市场分析与投资前景研究报告

报告目录及图表目录

博思数据研究中心编制

www.bosidata.com

报告报价

《2024-2030年中国电子竞技市场分析与投资前景研究报告》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.bosidata.com/report/K247755HRQ.html>

【报告价格】纸介版9800元 电子版9800元 纸介+电子10000元

【出版日期】2023-11-06

【交付方式】Email电子版/特快专递

【订购电话】全国统一客服务热线：400-700-3630(免长话费) 010-57272732/57190630

博思数据研究中心

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。

说明、目录、图表目录

报告说明:

博思数据发布的《2024-2030年中国电子竞技市场分析与投资前景研究报告》介绍了电子竞技行业相关概述、中国电子竞技产业运行环境、分析了中国电子竞技行业的现状、中国电子竞技行业竞争格局、对中国电子竞技行业做了重点企业经营状况分析及中国电子竞技产业发展前景与投资预测。您若想对电子竞技产业有个系统的了解或者想投资电子竞技行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

报告目录：

第1章：中国电子竞技行业发展综述

1.1 电子竞技行业的界定及概述

1.1.1 电子竞技定义及特征

(1) 电子竞技的界定

(2) 电子竞技的特征

1.1.2 电子竞技游戏概念对比

1.1.3 电子竞技游戏类型

1.1.4 本报告的研究范围界定说明

1.2 电子竞技行业发展环境分析

1.2.1 行业政策环境分析

(1) 电竞行业标准汇总

(2) 全国行业政策汇总

(3) 地方行业政策汇总

(4) 行业重点政策解读

(5) 政策环境对行业的影响分析

1.2.2 行业经济环境分析

(1) 国内生产总值发展情况

(2) 工业增加值发展情况

(3) 固定资产投资发展情况

(4) 宏观经济发展展望

(5) 经济环境对行业的影响分析

1.2.3 行业社会环境分析

(1) 居民可支配收入

- (2) 消费水平与结构
- (3) 互联网普及率
- (4) 社会环境对行业的影响分析

1.2.4 行业技术环境分析

- (1) 电子竞技专利申请
- (2) 电子竞技专利公开
- (3) 电子竞技热门申请人
- (4) 电子竞技热门技术
- (5) 技术环境对行业的影响分析

1.3 电子竞技行业发展机遇与痛点分析

1.3.1 电子竞技行业机遇分析

1.3.2 电子竞技行业痛点分析

1.4 电子竞技行业产业链分析

1.4.1 电竞产业链上游

1.4.2 电竞产业链中游

- (1) 电竞赛事主办方
- (2) 电子竞技俱乐部
- (3) 电竞职业选手（主播）

1.4.3 电竞产业链下游

- (1) 电竞直播平台
- (2) 电子竞技媒体

第2章：全球及中国电子竞技行业发展现状

2.1 全球电子竞技行业发展现状

2.1.1 电子竞技行业发展历程分析

2.1.2 全球电子竞技行业发展

- (1) 全球游戏行业市场规模
- (2) 全球电竞赛事奖金总额
- (3) 全球电子竞技观众人数
- (4) 全球电子竞技行业市场规模

2.1.3 全球电子竞技行业区域情况

2.1.4 全球电子竞技行业市场结构

2.1.5 全球电子竞技行业投资情况

2.1.6 全球电子竞技行业趋势分析

2.2 中国电子竞技行业发展现状

2.2.1 电子竞技行业市场规模

(1) 电竞市场规模

(2) 电竞用户规模

(3) 电竞赛事规模

2.2.2 电子竞技行业社会认可度

2.2.3 电子竞技产业集群

2.2.4 电子竞技俱乐部

2.2.5 电子竞技场馆

2.3 中国电子竞技行业竞争格局分析

2.3.1 电子竞技企业竞争格局

2.3.2 电子竞技区域竞争格局

(1) 政策角度分析

(2) 基建角度分析

(3) 受众角度分析

(4) 人才角度分析

(5) 五大城市群发展潜力

(6) 区域综合分析

2.3.3 电子竞技行业波特五力竞争力分析

(1) 现有企业的竞争

(2) 潜在进入者威胁分析

(3) 替代品威胁分析

(4) 上游议价能力分析

(5) 下游议价能力分析

(6) 行业竞争状况总结分析

2.4 中国电子竞技行业投融资及兼并重组分析

2.4.1 中国电子竞技投融资分析

2.4.2 中国电子竞技兼并重组分析

第3章：中国移动电子竞技行业发展现状

3.1 移动电子竞技行业发展背景

3.1.1 手机网民规模

3.1.2 移动游戏用户规模

3.1.3 移动游戏市场规模

3.1.4 国产移动游戏流水排行

3.2 移动电子竞技行业发展现状

3.2.1 移动电子竞技价值与作用

(1) 移动电竞产业价值与作用

(2) 移动电竞用户价值与作用

3.2.2 移动电子竞技发展阶段

3.2.3 移动电子竞技市场规模

3.2.4 移动电子竞技竞争格局

(1) 移动电竞游戏种类竞争格局

(2) 移动电竞游戏企业竞争格局

3.3 移动电子竞技发展痛点及解决方案

3.4 移动电子竞技发展趋势

第4章：中国电子竞技行业用户调研分析

4.1 电子竞技行业用户画像分析

4.1.1 用户群体画像

(1) 性别结构分布

(2) 年龄结构分布

(3) 区域结构分布

(4) 学历结构分布

(5) 经济水平分布

4.1.2 用户行为画像

(1) 兴趣爱好词分布

(2) 电竞行为结构分析

(3) 电竞游戏类型偏好

4.2 移动电子竞技用户画像分析

4.2.1 用户群体画像

(1) 用户属性分布

(2) 年龄结构分布

4.2.2 用户行为画像

(1) 获取渠道分析

(2) 游戏决策因素分析

(3) 游戏品质认知分析

(4) 流水结构分布

4.3 电竞直播观看用户画像

4.3.1 用户群体画像

(1) 年龄结构分布

(2) 经济水平分布

4.3.2 用户行为画像

(1) 直播游戏类型偏好

(2) 用户粘性分布

(3) 视频形式偏好分布

(4) 付费意愿结构

第5章：中国电子竞技行业商业模式分析

5.1 电子竞技行业主流商业模式类型

5.1.1 赛事运营模式

(1) 模式特点

(2) 收入来源

(3) 典型案例

(4) 适用范围

5.1.2 战队经济模式

(1) 模式特点

(2) 收入来源

(3) 典型案例

(4) 适用范围

5.1.3 IP衍生模式

(1) 模式特点

(2) 收入来源

(3) 典型案例

(4) 适用范围

5.1.4 明星运作模式

(1) 模式特点

(2) 收入来源

(3) 典型案例

(4) 适用范围

5.2 游戏厂商商业模式分析

5.2.1 游戏厂商市场定位

5.2.2 游戏厂商成本分析

5.2.3 游戏厂商盈利模式

5.2.4 游戏厂商核心竞争力

5.3 电子竞技俱乐部商业模式

5.3.1 电子竞技俱乐部市场定位

5.3.2 电子竞技俱乐部成本分析

5.3.3 电子竞技俱乐部盈利模式

5.3.4 电子竞技俱乐部核心竞争力

5.4 电竞直播平台商业模式

5.4.1 电竞直播平台市场定位

5.4.2 电竞直播平台成本分析

5.4.3 电竞直播平台盈利模式

5.4.4 电竞直播平台的竞争力

第6章：电子竞技行业细分市场调研

6.1 电子竞技行业细分市场种类

6.2 电子竞技游戏市场调研

6.2.1 电竞游戏市场现状

6.2.2 电竞游戏市场竞争格局

6.2.3 电竞游戏市场规模

6.2.4 电竞游戏发展趋势

6.3 电子竞技直播市场调研

6.3.1 电竞直播市场现状

6.3.2 电竞直播市场竞争格局

6.3.3 电竞直播市场规模

6.3.4 电竞直播发展趋势

6.4 电子竞技陪练市场调研

6.4.1 电竞陪练市场现状

6.4.2 电竞陪练市场竞争格局

6.4.3 电竞陪练市场规模

6.4.4 电竞陪练发展趋势

6.5 电子竞技赛事市场调研

6.5.1 电竞赛事市场现状

6.5.2 电竞赛事市场竞争格局

6.5.3 电竞赛事市场规模

6.5.4 电竞赛事发展趋势

6.6 电子竞技其他市场调研

6.6.1 电竞教育市场调研

6.6.2 电竞俱乐部市场调研

第7章：中国电子竞技行业领先企业分析

7.1 中国电子竞技行业领先企业经营概况

7.2 电竞直播平台企业经营分析

7.2.1 虎牙信息科技有限公司

(1) 企业基础信息

(2) 企业经营情况

(3) 企业业务分布

(4) 企业电竞直播业务

(5) 企业经营优劣势分析

(6) 企业最新发展动向

7.2.2 斗鱼网络科技有限公司

(1) 企业基础信息

(2) 企业经营情况

(3) 企业业务分布

(4) 企业电竞直播业务

(5) 企业经营优劣势分析

(6) 企业最新发展动向

7.3 电竞游戏企业经营分析

7.3.1 腾讯控股有限公司

(1) 企业基础信息

(2) 企业经营情况

(3) 企业业务分布

- (4) 企业电竞游戏业务
- (5) 企业发展优劣势
- (6) 企业最新发展动态

7.3.2 网易股份有限公司

- (1) 企业基础信息
- (2) 企业经营情况
- (3) 企业业务分布
- (4) 企业电竞游戏业务
- (5) 企业发展优劣势
- (6) 企业最新发展动态

7.3.3 巨人网络集团股份有限公司

- (1) 企业基础信息
- (2) 企业经营情况
- (3) 企业业务分布
- (4) 企业电竞游戏业务
- (5) 企业发展优劣势
- (6) 企业最新发展动态

7.3.4 三七互娱网络科技集团股份有限公司

- (1) 企业基础信息
- (2) 企业经营情况
- (3) 企业业务分布
- (4) 企业电竞游戏业务
- (5) 企业发展优劣势
- (6) 企业最新发展动态

7.4 电子竞技赛事企业经营分析

7.4.1 英雄体育管理有限公司

- (1) 企业基础信息
- (2) 企业经营情况
- (3) 企业业务分布
- (4) 企业电竞赛事业务
- (5) 企业经营优劣势分析
- (6) 企业最新发展动态

7.4.2 耀宇文化传媒股份有限公司

- (1) 企业基础信息
- (2) 企业经营情况
- (3) 企业业务分布
- (4) 企业电竞赛事业务
- (5) 企业经营优劣势分析
- (6) 企业最新发展动态

7.5 电子竞技陪练企业经营分析

7.5.1 上海一谈网络科技有限公司

- (1) 企业基础信息
- (2) 企业经营情况
- (3) 企业业务分布
- (4) 企业电竞陪练业务
- (5) 企业经营优劣势分析
- (6) 企业最新发展动态

7.5.2 安徽省刀锋网络科技有限公司

- (1) 企业基础信息
- (2) 企业经营情况
- (3) 企业业务分布
- (4) 企业电竞陪练业务
- (5) 企业经营优劣势分析
- (6) 企业最新发展动态

第8章：电子竞技市场前景调查与投资建议

8.1 电子竞技行业发展趋势与趋势分析

8.1.1 行业发展因素分析

8.1.2 行业发展趋势预测

8.1.3 电子竞技行业趋势预测分析

8.2 电子竞技行业投资机会与热点分析

8.2.1 行业进入壁垒分析

8.2.2 行业投资前景预警

8.2.3 行业投资价值与机会分析

8.2.4 行业投资热点分析

(1) 各地迎来电竞之都热潮

(2) 电竞教育逐渐兴起

(3) 电竞+旅游

(4) 电竞+消费

8.3 电子竞技行业投资前景与规划分析

8.3.1 电子竞技行业投资趋势分析

(1) 全球化战略

(2) 年轻化战略

(3) 多元化战略

(4) 精品化战略

(5) 多板块联动战略

8.3.2 对我国电子竞技企业的战略思考

8.3.3 中国电子竞技行业发展建议分析

(1) 明确电子竞技和电子竞技产业的性质和发展模式

(2) 提供资金支持，放宽市场准入

(3) 发展电子竞技周边产业，建立多元化盈利模式

(4) 以市场手段解决电竞行业负面问题

(5) 依托技术和人才，加强产品自主研发

图表目录

图表1：电子竞技特征

图表2：电子竞技游戏概念对比

图表3：狭义电子竞技游戏类型

图表4：本报告电竞行业研究范围界定

图表5：电子竞技现行标准汇总

图表6：2003-2021年全国电子竞技行业相关政策汇总

图表7：2020-2021年我国各地电子竞技行业发展规划

图表8：《“十四五”文化产业发展规划》中电竞相关内容

图表9：《关于推进“电竞+”产业发展的实施意见》三大特点

图表10：2011-2021年中国GDP增长走势图（单位：万亿元，%）

图表11：2012-2021年中国工业增加值及增速（单位：万亿元，%）

图表12：2011-2021年中国全社会固定资产投资额及增速（单位：万亿元，%）

图表13：2021年中国主要经济指标增长及预测（单位：%）

图表14：2016-2021年中国城镇居民家庭人均可支配收入和农村居民家庭人均纯收入变动图（单位：元，%）

图表15：2016-2021年上半年中国居民人均消费支出额（单位：元）

图表16：2013-2021年居民人均教育文化娱乐消费支出及占比（单位：元，%）

图表17：2014-2021年中国网民规模与互联网普及率（单位：亿人，%）

图表18：2021年中国网络用户与电竞相关的应用使用率（单位：万人，%）

图表19：2012-2021年中国电子竞技行业专利申请量（单位：个）

图表20：2012-2021年中国电子竞技相关专利公开情况（单位：个）

图表21：中国电子竞技专利热门申请人TOP10（单位：个，%）

图表22：2021年中国电子竞技IPC分类排名

图表23：2016-2021年中国电子竞技技术申请趋势（单位：个）

图表24：电子竞技行业机遇分析

图表25：电子竞技行业痛点分析

图表26：电子竞技行业产业链

图表27：电子竞技行业全景图谱

图表28：第一方赛事与第三方赛事区别

图表29：电子竞技行业发展历程

图表30：2017-2021年全球游戏行业收入规模（单位：亿美元，%）

详细请访问：<http://www.bosidata.com/report/K247755HRQ.html>