|  |
| --- |
| [中国电子竞技行业现状调研与发展趋势预测报告（2024-2030年）](https://www.20087.com/8/95/DianZiJingJiShiChangXingQingFenX.html) |



#### [中国市场调研网](https://www.20087.com/)

[www.20087.com](https://www.20087.com/)

一、基本信息

|  |  |
| --- | --- |
| 名称： | [中国电子竞技行业现状调研与发展趋势预测报告（2024-2030年）](https://www.20087.com/8/95/DianZiJingJiShiChangXingQingFenX.html) |
| 报告编号： | 2319958　　←电话咨询时，请说明该编号。 |
| 市场价： | 电子版：9800 元　　纸介＋电子版：10000 元 |
| 优惠价： | 电子版：8800 元　　纸介＋电子版：9100 元　　可提供增值税专用发票 |
| 咨询电话： | 400 612 8668、010-66181099、010-66182099、010-66183099 |
| Email： | Kf@20087.com |
| 在线阅读： | [<https://www.20087.com/8/95/DianZiJingJiShiChangXingQingFenX.html>](https://www.20087.com/2/95/ZhiNengXiWanJiShiChangQianJingYuCe.html) |
| 温馨提示： | 订购英文、日文等版本报告，请拨打订购咨询电话或发邮件咨询。 |

二、内容简介

　　电子竞技是全球范围内迅速崛起的新兴产业，近年来吸引了大量年轻受众，成为娱乐、文化和体育领域的重要组成部分。电子竞技不仅限于游戏本身，还涵盖了赛事组织、直播平台、周边商品和电竞教育等多个环节。随着技术进步，如虚拟现实（VR）和增强现实（AR）的应用，电子竞技的沉浸式体验和互动性得到提升。
　　未来，电子竞技将更加注重全球化和多元化。全球化体现在赛事的国际化和跨区域合作，以及电竞文化的全球传播，吸引更多国家和地区的参与者和观众。多元化则指向电竞内容的多样化，包括不同类型的电子游戏和创新的赛事形式，以满足更广泛受众的兴趣。同时，电竞与传统体育的融合，如纳入国际体育赛事，将提升其社会认可度和影响力。
　　《[中国电子竞技行业现状调研与发展趋势预测报告（2024-2030年）](https://www.20087.com/8/95/DianZiJingJiShiChangXingQingFenX.html)》基于权威机构及电子竞技相关协会等渠道的资料数据，全方位分析了电子竞技行业的现状、市场需求及市场规模。电子竞技报告详细探讨了产业链结构、价格趋势，并对电子竞技各细分市场进行了研究。同时，预测了电子竞技市场前景与发展趋势，剖析了品牌竞争状态、市场集中度，以及电子竞技重点企业的表现。此外，电子竞技报告还揭示了行业发展的潜在风险与机遇，为电子竞技行业企业及相关投资者提供了科学、规范、客观的战略建议，是制定正确竞争和投资决策的重要依据。

第一章 中国电子竞技行业发展综述
　　1.1 电子竞技行业概述
　　　　1.1.1 电子竞技定义及特征
　　　　（1）定义
　　　　（2）特征
　　　　1.1.2 电子竞技行业发展历程分析
　　　　（1）单机电子竞技时代（1998-2008）
　　　　（2）网游电子竞技时代（2008-2016）
　　　　（3）移动电子竞技时代（2016年-至今）
　　　　1.1.3 电子竞技与其他行业对比分析
　　　　（1）与网络游戏对比
　　　　（2）与体育赛事对比
　　　　1.1.4 电子竞技游戏主流形式
　　　　1.1.5 电子竞技游戏类型
　　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）行业标准与法规
　　　　（2）行业发展规划
　　　　1.2.2 行业经济环境分析
　　　　1.2.3 行业社会环境分析
　　　　1.2.4 行业技术环境分析
　　　　（1）行业技术现状
　　　　（2）技术发展趋势
　　　　（3）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威胁分析
　　1.4 电子竞技行业产业链分析
　　　　1.4.1 产业链上游
　　　　（1）内容授权方
　　　　1）游戏开发商
　　　　2）游戏代理商
　　　　（2）内容生产方
　　　　1）赛事主办方
　　　　2）电子竞技俱乐部
　　　　3）职业选手（主播）
　　　　1.4.2 产业链中游
　　　　（1）赛事监管方
　　　　1）公安部门
　　　　2）文化部门
　　　　3）体育部门
　　　　（2）赛事执行方
　　　　1.4.3 产业链下游
　　　　（1）内容制作方
　　　　1）电视游戏频道
　　　　2）在线直播平台
　　　　（2）内容传播方
　　　　1）电子竞技媒体
　　　　2）用户分享
　　1.5 电子竞技行业发展短板
　　　　1.5.1 电子竞技人才缺口巨大
　　　　1.5.2 电子竞技场馆供给不足
　　　　1.5.3 直播平台恶意竞争
　　　　1.5.4 社会舆论承受力差
　　　　1.5.5 良好环境导致安于现状
　　1.6 电子竞技行业发展趋势
　　　　1.6.1 电子竞技娱乐化
　　　　1.6.2 行业制度化
　　　　1.6.3 电子竞技VR化

第二章 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 全球电子竞技行业发展规模
　　　　（1）全球游戏行业市场规模
　　　　（2）全球电竞项目奖金总额
　　　　（3）全球电竞赛事观众规模
　　　　（4）全球电竞行业总收入
　　　　（5）全球电竞行业市场品牌投资收入
　　　　2.1.2 全球电子竞技行业区域结构
　　　　2.1.3 全球电子竞技行业产品结构
　　　　2.1.4 全球电子竞技行业投资情况
　　　　2.1.5 全球电子竞技行业竞争分析
　　2.2 电子竞技行业发展现状
　　　　2.2.1 电子竞技行业市场规模
　　　　（1）市场规模
　　　　（2）用户规模
　　　　（3）赛事规模
　　　　（4）直播用户规模
　　　　2.2.2 电子竞技行业发展现状
　　　　（1）国内厂商发力移动电子竞技
　　　　（2）传统俱乐部规模壮大 队员交易市场火热
　　　　（3）顶尖电子竞技职业选手收入来源多样
　　　　（4）电子竞技赛事助力游戏推广
　　　　（5）第一方与第三方赛事共同繁荣市场
　　　　（6）端游电子竞技赛事模式多样
　　　　（7）移动电子竞技赛事开始爆发
　　　　（8）电子竞技赛事价值有待进一步挖掘
　　　　（9）头部赛事聚集明显 各方纷纷加入赛事
　　　　2.2.3 电子竞技内容制作平台发展现状
　　　　（1）行业高速发展 竞争愈发激烈
　　　　（2）电子竞技内容发展迅速 打造泛娱乐电子竞技内容
　　　　（3）赛事版权保护逐渐到位
　　　　（4）盈利模式多样 版权&赞助成为未来盈利方向
　　　　（5）行业爆发迅猛集中 市场格局渐趋稳定
　　　　（6）直播用户规模保持持续增长
　　　　（7）泛娱乐化成为未来发展方向
　　　　（8）移动游戏直播平台开始登场
　　　　（9）相关部门介入监管 直播行业开始自律
　　2.3 电子竞技行业发展特点
　　　　2.3.1 电子竞技全民化
　　　　（1）全球收入贡献率
　　　　（2）潜在用户规模
　　　　2.3.2 电子竞技体育化
　　　　（1）电子竞技体育运动认可度超过70%
　　　　（2）政策利好推动电子竞技体育化
　　　　2.3.3 电子竞技移动化
　　　　（1）移动电子竞技市场占比
　　　　（2）移动电子竞技用户规模
　　2.4 中国电子竞技行业生命周期分析
　　　　2.4.1 电竞行业不同生命周期特征
　　　　（1）起步期
　　　　（2）探索期
　　　　（3）成长期
　　　　（4）成熟期
　　　　2.4.2 目前电子竞技行业所处生命周期
　　　　（1）生命周期理论分析
　　　　（2）AMC模型分析
　　2.5 电子竞技行业竞争格局分析
　　　　2.5.1 现有企业的竞争
　　　　2.5.2 潜在进入者威胁分析
　　　　2.5.3 替代品威胁分析
　　　　2.5.4 供应商议价能力分析
　　　　2.5.5 下游客户议价能力分析

第三章 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 中国手游行业发展
　　　　（1）手机网民规模
　　　　（2）移动游戏用户规模
　　　　（3）移动游戏市场规模
　　　　3.1.2 中国手游行业竞争格局
　　　　3.1.3 移动电子竞技发展现状
　　　　（1）移动电子竞技市场规模
　　　　（2）移动电子竞技竞争格局
　　　　3.1.4 移动电子竞技发展利好因素分析
　　　　（1）国务院发文支持电子竞技产业发展
　　　　（2）腾讯、英雄互娱等巨头加大电子竞技投入
　　　　（3）直播平台开始独立移动电子竞技频道
　　　　（4）传统电子竞技赛事制作方加大移动电子竞技投入
　　3.2 移动电子竞技价值与作用
　　　　3.2.1 有助于游戏品牌传播
　　　　3.2.2 延长游戏产品生命周期
　　　　3.2.3 满足用户游戏诉求及衍生内容消费需求
　　　　3.2.4 形成长尾传播效应
　　3.3 移动电子竞技提升策略建议
　　　　3.3.1 如何提高观赛率
　　　　（1）移动电子竞技参赛率低于PC端15%
　　　　（2）影响用户观赛的原因
　　　　1）产品方面
　　　　2）内容方面
　　　　3）传播方面
　　　　（3）如何提高移动赛事用户观赛率
　　　　1）产品方面
　　　　2）内容方面
　　　　3）传播方面
　　　　（4）不同品类手游提高观赛率案例分析
　　　　1）MOBA类游戏
　　　　2）FPS枪战射击类游戏
　　　　3）集换式卡牌类游戏
　　　　4）休闲竞技类游戏
　　　　3.3.2 如何提高参赛率
　　　　（1）玩家参与赛事的动力
　　　　（2）如何提高参赛率
　　　　1）打通线上线下是方向
　　　　2）加强赛事内容宣传
　　　　3）注重结局水平判定和组队问题
　　3.4 移动电子竞技直播平台分析
　　　　3.4.1 斗鱼TV
　　　　（1）平台简介
　　　　（2）投资方
　　　　（3）融资状态
　　　　（4）赛事资源
　　　　（5）发展规模
　　　　3.4.2 虎牙直播
　　　　（1）平台简介
　　　　（2）投资方
　　　　（3）融资状态
　　　　（4）赛事资源
　　　　（5）发展规模
　　　　3.4.3 战旗TV
　　　　（1）平台简介
　　　　（2）投资方
　　　　（3）融资状态
　　　　（4）赛事资源
　　　　（5）发展规模
　　　　3.4.4 龙珠直播
　　　　（1）平台简介
　　　　（2）投资方
　　　　（3）融资状态
　　　　（4）赛事资源
　　　　（5）发展规模
　　　　3.4.5 熊猫TV
　　　　（1）平台简介
　　　　（2）投资方
　　　　（3）融资状态
　　　　（4）赛事资源
　　　　（5）发展规模
　　　　3.4.6 火猫TV
　　　　（1）平台简介
　　　　（2）投资方
　　　　（3）融资状态
　　　　（4）赛事资源
　　　　（5）发展规模
　　　　3.4.7 ImbaTV
　　　　（1）平台简介
　　　　（2）投资方
　　　　（3）融资状态
　　　　（4）赛事资源
　　　　（5）发展规模

第四章 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）性别画像
　　　　（2）区域分布
　　　　（3）学历及职业分布
　　　　（4）经济水平分布
　　　　4.1.2 用户行为画像
　　　　（1）娱乐行为
　　　　（2）观看游戏直播的原因
　　　　（3）用户选择直播平台考虑因素
　　4.2 移动电子竞技用户画像分析
　　　　4.2.1 用户群体画像
　　　　（1）性别画像
　　　　（2）职业画像
　　　　4.2.2 用户行为画像
　　　　（1）登录时间
　　　　（2）游戏频率
　　　　（3）游戏时长
　　　　（4）消费额度
　　　　（5）游戏经验
　　　　（6）使用手机系统
　　　　（7）娱乐行为
　　　　（8）游戏付费率
　　4.3 电竞直播观看用户画像
　　　　4.3.1 用户群体画像
　　　　（1）职业画像
　　　　（2）性别分布
　　　　（3）年龄分布
　　　　（4）区域分布
　　　　4.3.2 用户行为画像
　　　　（1）最喜爱观看游戏
　　　　（2）观看直播频率
　　　　（3）观看主要方式
　　　　（4）观看原因分析
　　　　（5）影响用户观看的体验要素

第五章 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 游戏开发商商业模式分析
　　　　5.2.1 游戏开发商市场定位
　　　　5.2.2 游戏开发商成本分析
　　　　5.2.3 游戏开发商盈利模式
　　　　5.2.4 游戏开发商分销渠道
　　　　5.2.5 游戏开发商核心竞争力（设计能力）
　　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 电子竞技俱乐部合作伙伴
　　　　5.3.5 电子竞技俱乐部核心竞争力（人才）
　　5.4 硬件公司盈利模式
　　　　5.4.1 硬件公司市场定位
　　　　5.4.2 硬件公司成本分析
　　　　5.4.3 硬件公司盈利模式
　　　　5.4.4 硬件公司分销渠道
　　　　5.4.5 硬件公司核心竞争力（产品）
　　5.5 直播平台商业模式
　　　　5.5.1 直播平台市场定位
　　　　5.5.2 直播平台成本分析
　　　　5.5.3 直播平台盈利模式
　　　　5.5.4 直播平台分销渠道
　　　　5.5.5 直播平台核心竞争力（明星主播）

第六章 电子竞技行业细分市场分析
　　6.1 电子竞技行业细分市场种类
　　6.2 电子竞技直播市场分析
　　　　6.2.1 电子竞技直播市场规模
　　　　6.2.2 电子竞技直播发展现状
　　　　6.2.3 电子竞技直播竞争格局
　　　　6.2.4 电子竞技直播融资情况
　　　　6.2.5 电子竞技直播发展前景
　　6.3 电子竞技社交市场分析
　　　　6.3.1 电子竞技社交市场规模
　　　　6.3.2 电子竞技社交发展现状
　　　　6.3.3 电子竞技社交竞争格局
　　　　6.3.4 电子竞技社交融资情况
　　　　6.3.5 电子竞技社交发展前景
　　6.4 电子竞技俱乐部市场分析
　　　　6.4.1 电子竞技俱乐部市场规模
　　　　6.4.2 电子竞技俱乐部发展现状
　　　　6.4.3 电子竞技俱乐部竞争格局
　　　　6.4.4 电子竞技俱乐部融资情况
　　　　6.4.5 电子竞技俱乐部发展前景
　　6.5 电子竞技内容制作市场分析
　　　　6.5.1 电子竞技内容制作市场规模
　　　　6.5.2 电子竞技内容制作发展现状
　　　　6.5.3 电子竞技内容制作竞争格局
　　　　6.5.4 电子竞技内容制作融资情况
　　　　6.5.5 电子竞技内容制作发展前景
　　6.6 电子竞技培训市场分析
　　　　6.6.1 电子竞技培训市场规模
　　　　6.6.2 电子竞技培训发展现状
　　　　6.6.3 电子竞技培训竞争格局
　　　　6.6.4 电子竞技培训融资情况
　　　　6.6.5 电子竞技培训发展前景
　　6.7 电子竞技媒体市场分析
　　　　6.7.1 电子竞技媒体市场规模
　　　　6.7.2 电子竞技媒体发展现状
　　　　6.7.3 电子竞技媒体竞争格局
　　　　6.7.4 电子竞技媒体融资情况
　　　　6.7.5 电子竞技媒体发展前景
　　6.8 电子竞技大数据市场分析
　　　　6.8.1 电子竞技大数据市场规模
　　　　6.8.2 电子竞技大数据发展现状
　　　　6.8.3 电子竞技大数据竞争格局
　　　　6.8.4 电子竞技大数据融资情况
　　　　6.8.5 电子竞技大数据发展前景
　　6.9 电子竞技游戏市场分析
　　　　6.9.1 电子竞技游戏市场规模
　　　　6.9.2 电子竞技游戏发展现状
　　　　6.9.3 电子竞技游戏竞争格局
　　　　6.9.4 电子竞技游戏融资情况
　　　　6.9.5 电子竞技游戏发展前景

第七章 中国电子竞技行业领先企业及俱乐部分析
　　7.1 电竞直播平台投资企业经营分析
　　　　7.1.1 广州欢聚时代信息科技有限公司（虎牙直播）
　　　　（1）企业简介
　　　　（2）企业经营情况
　　　　（3）企业业务分布
　　　　（4）企业电竞直播平台业务
　　　　（5）企业发展优劣势
　　　　7.1.2 上海熊猫互娱文化有限公司（熊猫直播）
　　　　（1）企业简介
　　　　（2）企业经营情况
　　　　（3）企业业务分布
　　　　（4）企业电竞直播平台业务
　　　　（5）企业发展优劣势
　　　　7.1.3 武汉斗鱼网络科技有限公司（斗鱼直播）
　　　　（1）企业简介
　　　　（2）企业经营情况
　　　　（3）企业业务分布
　　　　（4）企业电竞直播平台业务
　　　　（5）企业发展优劣势
　　　　7.1.4 苏州游视网络科技有限公司（龙珠直播）
　　　　（1）企业简介
　　　　（2）企业经营情况
　　　　（3）企业业务分布
　　　　（4）企业电竞直播平台业务
　　　　（5）企业发展优劣势
　　7.2 电竞游戏研发企业经营分析
　　　　7.2.1 深圳市腾讯计算机系统有限公司
　　　　（1）企业简介
　　　　（2）企业经营情况
　　　　（3）企业业务分布
　　　　（4）企业电子竞技游戏业务
　　　　（5）企业发展优劣势
　　　　7.2.2 北京英雄互娱科技股份有限公司
　　　　（1）企业简介
　　　　（2）企业经营情况
　　　　（3）企业业务分布
　　　　（4）企业电子竞技游戏业务
　　　　（5）企业发展优劣势
　　　　7.2.3 广州网易计算机系统有限公司
　　　　（1）企业简介
　　　　（2）企业经营情况
　　　　（3）企业业务分布
　　　　（4）企业电子竞技游戏业务
　　　　（5）企业发展优劣势
　　　　7.2.4 暴雪娱乐股份有限公司
　　　　（1）企业简介
　　　　（2）企业经营情况
　　　　（3）企业业务分布
　　　　（4）企业电子竞技游戏业务
　　　　（5）企业发展优劣势
　　　　7.2.5 上海逗屋网络科技有限公司
　　　　（1）企业简介
　　　　（2）企业经营情况
　　　　（3）企业业务分布
　　　　（4）企业电子竞技游戏业务
　　　　（5）企业发展优劣势
　　7.3 电子竞技俱乐部经营分析
　　　　7.3.1 EDG俱乐部
　　　　（1）俱乐部简介
　　　　（2）品牌价值
　　　　（3）业务分布
　　　　（4）获奖情况
　　　　（5）核心资源
　　　　（6）发展优劣势
　　　　7.3.2 IG俱乐部
　　　　（1）俱乐部简介
　　　　（2）品牌价值
　　　　（3）业务分布
　　　　（4）获奖情况
　　　　（5）核心资源
　　　　（6）发展优劣势
　　　　7.3.3 RNG俱乐部
　　　　（1）俱乐部简介
　　　　（2）品牌价值
　　　　（3）业务分布
　　　　（4）获奖情况
　　　　（5）核心资源
　　　　（6）发展优劣势
　　　　7.3.4 WE俱乐部
　　　　（1）俱乐部简介
　　　　（2）品牌价值
　　　　（3）业务分布
　　　　（4）获奖情况
　　　　（5）核心资源
　　　　（6）发展优劣势
　　　　7.3.5 LGD俱乐部
　　　　（1）俱乐部简介
　　　　（2）品牌价值
　　　　（3）业务分布
　　　　（4）获奖情况
　　　　（5）核心资源
　　　　（6）发展优劣势

第八章 中智-林－电子竞技行业前景预测与投资建议
　　8.1 电子竞技行业发展趋势与前景预测
　　　　8.1.1 行业发展因素分析
　　　　8.1.2 行业发展趋势预测
　　　　（1）应用发展趋势
　　　　（2）产品发展趋势
　　　　（3）技术趋势分析
　　　　（4）竞争趋势分析
　　　　（5）市场趋势分析
　　　　8.1.3 电子竞技行业发展前景预测
　　8.2 电子竞技行业投资现状与风险分析
　　　　8.2.1 电子竞技行业投资现状分析
　　　　8.2.2 行业进入壁垒分析
　　　　8.2.3 行业经营模式分析
　　　　8.2.4 行业投资风险预警
　　　　8.2.5 行业兼并重组分析
　　8.3 电子竞技行业投资机会与热点分析
　　　　8.3.1 行业投资现状分析
　　　　8.3.2 行业投资价值分析
　　　　8.3.3 行业投资机会分析
　　　　（1）产业链投资机会分析
　　　　（2）细分市场投资机会分析
　　　　（3）产业空白点投资机会
　　　　8.3.4 行业投资热点分析
　　8.4 电子竞技行业发展战略与规划分析
　　　　8.4.1 电子竞技行业发展战略研究分析
　　　　（1）战略综合规划
　　　　（2）技术开发战略
　　　　（3）区域战略规划
　　　　（4）产业战略规划
　　　　（5）营销品牌战略
　　　　（6）竞争战略规划
　　　　8.4.2 对我国电子竞技企业的战略思考
　　　　8.4.3 中国电子竞技行业发展建议分析
　　　　（1）提供资金支持，放宽市场准入
　　　　（2）加强对赛事的多方支持
　　　　（3）发展电子竞技周边产业，建立多元化盈利模式
　　　　（4）积极培育电子竞技产业孵化器
　　　　（5）依托技术和人才，加强产品自主研发
略……

了解《[中国电子竞技行业现状调研与发展趋势预测报告（2024-2030年）](https://www.20087.com/8/95/DianZiJingJiShiChangXingQingFenX.html)》，报告编号：2319958，

请致电：400-612-8668、010-66181099、66182099、66183099，

Email邮箱：Kf@20087.com

详细介绍：<https://www.20087.com/8/95/DianZiJingJiShiChangXingQingFenX.html>

了解更多，请访问上述链接，以下无内容！