|  |
| --- |
| [中国电子竞技行业现状调研与发展趋势预测报告（2024版）](https://www.20087.com/M_JiXieJiDian/00/DianZiJingJiDeXianZhuangHeFaZhanQuShi.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版）](https://www.20087.com/M_JiXieJiDian/00/DianZiJingJiDeXianZhuangHeFaZhanQuShi.html) |
| 报告编号： | 1678100　　←电话咨询时，请说明该编号。 |
| 市场价： | 电子版：10500 元　　纸介＋电子版：10800 元 |
| 优惠价： | 电子版：9380 元　　纸介＋电子版：9680 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/M_JiXieJiDian/00/DianZiJingJiDeXianZhuangHeFaZhanQuShi.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版）](https://www.20087.com/M_JiXieJiDian/00/DianZiJingJiDeXianZhuangHeFaZhanQuShi.html)》依托详实的数据支撑，全面剖析了电子竞技行业的市场规模、需求动态与价格走势。电子竞技报告深入挖掘产业链上下游关联，评估当前市场现状，并对未来电子竞技市场前景作出科学预测。通过对电子竞技细分市场的划分和重点企业的剖析，揭示了行业竞争格局、品牌影响力和市场集中度。此外，电子竞技报告还为投资者提供了关于电子竞技行业未来发展趋势的权威预测，以及潜在风险和应对策略，旨在助力各方做出明智的投资与经营决策。  
  
第一章 电子竞技行业发展背景  
　　1.1 电子竞技行业概述  
　　　　1.1.1 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  
　　　　1.1.2 电子竞技行业的特点  
　　　　1.1.3 电子竞技与网络游戏的对比分析  
　　　　1.1.4 电子竞技与体育项目的关联分析  
　　1.2 电子竞技行业产业链分析  
　　　　1.2.1 电子竞技产业链结构  
　　　　1.2.2 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）平台及媒体环节分析  
　　　　（4）电子竞技受众分析  
　　1.3 电子竞技行业发展环境分析  
　　　　1.3.1 行业宏观环境分析  
　　　　（1）行业政策环境  
　　　　（2）行业经济环境  
　　　　（3）行业社会环境  
　　　　（4）行业技术环境  
　　　　1.3.2 行业竞争环境分析  
　　　　（1）现有企业的竞争  
　　　　（2）潜在进入者的竞争  
　　　　（3）供应商议价能力  
　　　　（4）下游客户议价能力  
　　　　（5）替代品威胁  
　　　　（6）行业竞争情况总结  
　　　　1.3.3 行业关联产业分析  
　　　　（1）中国游戏行业发展历程  
　　　　（2）中国游戏行业市场规模  
　　　　1）游戏行业营收规模  
　　　　2）游戏行业用户规模  
　　　　（3）游戏行业生态结构的变化  
  
第二章 国外电子竞技行业商业模式及经验借鉴  
　　2.1 国外电子竞技行业发展现状及发展趋势  
　　　　2.1.1 全球电子竞技行业发展历程分析  
　　　　2.1.2 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  
　　　　2.1.3 国外电竞赛事与传统体育赛事的对比  
　　　　2.1.4 国外电子竞技行业商业模式分析  
　　　　（1）欧美电子竞技行业商业模式分析  
　　　　（2）韩国电子竞技行业商业模式分析  
　　　　2.1.5 全球电子竞技行业发展规模预测  
　　2.2 主要国家电子竞技行业发展状况及经验借鉴  
　　　　2.2.1 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  
　　　　（3）美国电子竞技行业扶持政策  
　　　　（4）美国电子竞技运动员培育策略  
　　　　（5）美国电子竞技行业经验借鉴  
　　　　2.2.2 法国电子竞技行业发展状况及经验借鉴  
　　　　（1）法国电子竞技行业发展现状  
　　　　（2）法国电子竞技行业发展规模  
　　　　（3）法国电子竞技行业扶持政策  
　　　　（4）法国电子竞技运动员培育策略  
　　　　（5）法国电子竞技行业经验借鉴  
　　　　2.2.3 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  
　　　　（3）韩国电子竞技行业扶持政策  
　　　　（4）韩国电子竞技运动员培育策略  
　　　　（5）韩国电子竞技行业经验借鉴  
　　2.3 国外重点电子竞技赛事商业模式及经验借鉴  
　　　　2.3.1 法国电子竞技世界杯（ESWC）商业模式分析  
　　　　（1）赛事基本信息分析  
　　　　（2）赛事运营主体分析  
　　　　（3）赛事竞赛项目分析  
　　　　（4）赛事合作伙伴分析  
　　　　（5）赛事盈利模式分析  
　　　　（6）赛事成本结构分析  
　　　　（7）2024-2030年赛事安排  
　　　　2.3.2 韩国世界电子竞技大赛（WCG）商业模式分析  
　　　　（1）赛事基本信息分析  
　　　　（2）赛事运营主体分析  
　　　　（3）赛事竞赛项目分析  
　　　　（4）赛事合作伙伴分析  
　　　　（5）赛事盈利模式分析  
　　　　（6）赛事成本结构分析  
　　　　（7）2014赛事停办原因分析  
　　　　2.3.3 美国世界电子职业联赛（CPL）商业模式分析  
　　　　（1）赛事基本信息分析  
　　　　（2）赛事运营主体分析  
　　　　（3）赛事竞赛项目分析  
　　　　（4）赛事合作伙伴分析  
　　　　（5）赛事盈利模式分析  
　　　　（6）赛事成本结构分析  
　　　　（7）2024-2030年赛事安排  
　　　　2.3.4 美国DOTA2国际邀请赛商业模式分析  
　　　　（1）赛事基本信息分析  
　　　　（2）赛事运营主体分析  
　　　　（3）赛事竞赛项目分析  
　　　　（4）赛事合作伙伴分析  
　　　　（5）赛事盈利模式分析  
　　　　（6）赛事成本构成分析  
　　　　（7）2024-2030年赛事安排  
　　　　2.3.5 美国MLG联赛商业模式分析  
　　　　（1）赛事基本信息分析  
　　　　（2）赛事运营主体分析  
　　　　（3）赛事竞赛项目分析  
　　　　（4）赛事合作伙伴分析  
　　　　（5）赛事盈利模式分析  
　　　　（6）赛事成本结构分析  
　　　　（7）2024-2030年赛事安排  
　　2.4 国外电子竞技直播平台商业模式及经验借鉴  
　　　　2.4.1 美国Twitch商业模式及经验借鉴  
　　　　（1）Twitch基本信息分析  
　　　　（2）Twitch运营模式分析  
　　　　（3）Twitch成本结构分析  
　　　　（4）Twitch盈利模式分析  
　　　　（5）Twitch融资情况分析  
　　　　（6）Twitch发展经验借鉴  
　　　　2.4.2 韩国Afreeca TV商业模式及经验借鉴  
　　　　（1）Afreeca TV基本信息分析  
　　　　（2）Afreeca TV运营模式分析  
　　　　（3）Afreeca TV成本结构分析  
　　　　（4）Afreeca TV盈利模式分析  
　　　　（5）Afreeca TV发展经验借鉴  
　　　　（6）Afreeca TV融资情况分析  
  
第三章 中国电子竞技行业发展现状及未来趋势  
　　3.1 中国电子竞技行业市场总体分析  
　　　　3.1.1 行业发展历程分析  
　　　　（1）行业发展历程分析  
　　　　（2）行业泡沫战争历史分析  
　　　　3.1.2 行业市场规模分析  
　　　　3.1.3 行业盈利情况分析  
　　3.2 中国电子竞技行业用户情况分析  
　　　　3.2.1 电子竞技用户性别分布  
　　　　3.2.2 电子竞技用户年龄分布  
　　　　3.2.3 电子竞技用户职业分布  
　　　　3.2.4 电子竞技用户收入情况  
　　　　3.2.5 电子竞技用户学历分布  
　　3.3 中国电子竞技行业SWOT分析  
　　　　3.3.1 行业发展的优势分析  
　　　　（1）政策扶持优势分析  
　　　　（2）用户规模优势分析  
　　　　（3）明星效应优势分析  
　　　　（4）市场容量优势分析  
　　　　3.3.2 行业发展的劣势分析  
　　　　（1）社会舆论压力上的劣势  
　　　　（2）知识产权保护上的劣势  
　　　　（3）产品开发上的劣势分析  
　　　　（4）从业人员管理上的劣势  
　　　　（5）企业盈利模式上的劣势  
　　　　3.3.3 行业发展的机会分析  
　　　　（1）行业全球化发展带来的机会  
　　　　（2）行业俱乐部模式出现带来的机会  
　　　　3.3.4 行业发展的威胁分析  
　　　　3.3.5 行业SWOT分析总结  
　　3.4 中国电子竞技行业发展趋势及前景  
　　　　3.4.1 中国电子竞技行业发展趋势分析  
　　　　3.4.2 中国电子竞技行业发展前景预测  
　　　　3.4.3 关于电子竞技行业发展策略的建议  
　　　　（1）关于电子竞技行业政府管理策略的建议  
　　　　（2）关于电子竞技行业传媒驱动策略的建议  
　　　　（3）关于电子竞技行业企业战略合作的建议  
　　　　（4）关于电子竞技行业运动员培育策略的建议  
  
第四章 中国电子竞技行业细分领域市场发展状况  
　　4.1 中国电子竞技游戏市场发展状况  
　　　　4.1.1 电子竞技游戏的生命周期分析  
　　　　4.1.2 电子竞技游戏市场规模分析  
　　　　4.1.3 电子竞技游戏主流类别市场发展状况  
　　　　（1）FPS类电子竞技游戏市场发展状况  
　　　　（2）RTS类电子竞技游戏市场发展状况  
　　　　（3）MOBA类电子竞技游戏市场发展状况  
　　　　（4）其他类型电子竞技游戏市场发展状况  
　　　　4.1.4 电子竞技游戏市场发展趋势分析  
　　4.2 中国电子竞技赛事市场发展状况  
　　　　4.2.1 电子竞技赛事市场发展概述  
　　　　4.2.2 电子竞技赛事市场规模分析  
　　　　（1）电子竞技赛事资金池规模分析  
　　　　（2）电子竞技赛事观众规模分析  
　　　　4.2.3 电子竞技赛事相关从业人员分析  
　　　　（1）电子竞技运动员分析  
　　　　（2）电子竞技教练员分析  
　　　　（3）电子竞技裁判员分析  
　　　　（4）电子竞技解说员分析  
　　　　（5）电子竞技其他从业人员分析  
　　　　4.2.4 电子竞技赛事市场发展趋势分析  
　　4.3 中国电子竞技直播平台市场发展状况  
　　　　4.3.1 电子竞技直播平台市场发展概述  
　　　　4.3.2 电子竞技直播平台市场规模分析  
　　　　4.3.3 电子竞技直播平台市场收入情况分析  
　　　　4.3.4 电子竞技直播平台市场竞争状况分析  
　　　　4.3.5 电子竞技直播平台市场发展趋势分析  
  
第五章 中国电子竞技行业商业模式的构建分析  
　　5.1 中国电子竞技行业商业模式总体分析  
　　　　5.1.1 商业模式的定义及构成要素  
　　　　（1）商业模式的定义  
　　　　（2）商业模式的构成要素  
　　　　5.1.2 商业模式构建的基本流程  
　　　　5.1.3 电子竞技行业商业模式影响因素  
　　　　（1）电子竞技行业商业模式影响的外部因素  
　　　　1）政策法规的限制与引导  
　　　　2）社会经济文化因素的影响  
　　　　3）技术环境进步的驱动  
　　　　4）行业竞争压力的驱动  
　　　　（2）电子竞技行业商业模式影响的内部因素  
　　　　1）自主研发重要性凸显  
　　　　2）渠道建设日趋重要  
　　　　3）模式创新日渐频繁  
　　　　5.1.4 电子竞技行业商业模式分类  
　　5.2 中国电子竞技游戏商业模式的构建  
　　　　5.2.1 电子竞技游戏运营模式的定义及特点  
　　　　5.2.2 中国电子竞技游戏市场定位分析  
　　　　（1）电子竞技游戏价值主张分析  
　　　　（2）电子竞技游戏用户细分分析  
　　　　（3）电子竞技游戏市场定位分析  
　　　　5.2.3 中国电子竞技游戏运营渠道通路分析  
　　　　5.2.4 中国电子竞技游戏盈利模式分析  
　　　　5.2.5 中国电子竞技游戏成本结构分析  
　　　　5.2.6 中国电子竞技行业重要合作伙伴分析  
　　　　5.2.7 中国电子竞技游戏运营关键成功要素  
　　5.3 中国电子竞技赛事商业模式的构建  
　　　　5.3.1 电子竞技游戏运营模式的定义及特点  
　　　　5.3.2 中国电子竞技赛事市场定位分析  
　　　　（1）电子竞技赛事价值主张分析  
　　　　（2）电子竞技赛事用户细分分析  
　　　　（3）电子竞技赛事市场定位分析  
　　　　5.3.3 中国电子竞技赛事运营渠道通路分析  
　　　　5.3.4 中国电子竞技赛事运营盈利模式分析  
　　　　5.3.5 中国电子竞技赛事运营成本结构分析  
　　　　5.3.6 中国电子竞技赛事运营合作伙伴分析  
　　　　5.3.7 中国电子竞技赛事运营关键成功要素  
　　5.4 中国电子竞技直播平台商业模式的构建  
　　　　5.4.1 电子竞技直播平台主要运营模式  
　　　　5.4.2 中国电子竞技直播平台渠道通路分析  
　　　　5.4.3 中国电子竞技直播平台盈利模式分析  
　　　　5.4.4 中国电子竞技直播平台成本结构分析  
　　　　5.4.5 中国电子竞技直播平台合作伙伴分析  
　　　　5.4.6 中国电子竞技直播平台关键成功要素  
  
第六章 电子竞技行业商业模式构建成功案例解析  
　　6.1 电子竞技游戏运营商业模式成功案例解析  
　　　　6.1.1 《反恐精英》商业模式深度剖析  
　　　　（1）游戏基本信息分析  
　　　　（2）游戏发展历程分析  
　　　　（3）游戏市场定位分析  
　　　　（4）游戏盈利模式分析  
　　　　（5）游戏渠道通路分析  
　　　　（6）游戏主要赛事分析  
　　　　（7）游戏商业模式点评  
　　　　6.1.2 《魔兽争霸》商业模式深度剖析  
　　　　（1）游戏基本信息分析  
　　　　（2）游戏发展历程分析  
　　　　（3）游戏市场定位分析  
　　　　（4）游戏盈利模式分析  
　　　　（5）游戏渠道通路分析  
　　　　（6）游戏主要赛事分析  
　　　　（7）游戏商业模式点评  
　　　　6.1.3 《DOTA2》商业模式深度剖析  
　　　　（1）游戏基本信息分析  
　　　　（2）游戏发展历程分析  
　　　　（3）游戏市场定位分析  
　　　　（4）游戏盈利模式分析  
　　　　（5）游戏渠道通路分析  
　　　　（6）游戏主要赛事分析  
　　　　（7）游戏商业模式点评  
　　　　6.1.4 《英雄联盟》商业模式深度剖析  
　　　　（1）游戏基本信息分析  
　　　　（2）游戏发展历程分析  
　　　　（3）游戏市场定位分析  
　　　　（4）游戏盈利模式分析  
　　　　（5）游戏渠道通路分析  
　　　　（6）游戏主要赛事分析  
　　　　（7）游戏商业模式点评  
　　　　6.1.5 《地下城与勇士》商业模式深度剖析  
　　　　（1）游戏基本信息分析  
　　　　（2）游戏发展历程分析  
　　　　（3）游戏市场定位分析  
　　　　（4）游戏盈利模式分析  
　　　　（5）游戏渠道通路分析  
　　　　（6）游戏主要赛事分析  
　　　　（7）游戏商业模式点评  
　　　　6.1.6 《坦克世界》商业模式深度剖析  
　　　　（1）游戏基本信息分析  
　　　　（2）游戏发展历程分析  
　　　　（3）游戏市场定位分析  
　　　　（4）游戏盈利模式分析  
　　　　（5）游戏渠道通路分析  
　　　　（6）游戏主要赛事分析  
　　　　（7）游戏商业模式点评  
　　　　6.1.7 《使命召唤》商业模式深度剖析  
　　　　（1）游戏基本信息分析  
　　　　（2）游戏发展历程分析  
　　　　（3）游戏市场定位分析  
　　　　（4）游戏盈利模式分析  
　　　　（5）游戏渠道通路分析  
　　　　（6）游戏主要赛事分析  
　　　　（7）游戏商业模式点评  
　　　　6.1.8 《三国争霸》商业模式深度剖析  
　　　　（1）游戏基本信息分析  
　　　　（2）游戏发展历程分析  
　　　　（3）游戏市场定位分析  
　　　　（4）游戏盈利模式分析  
　　　　（5）游戏渠道通路分析  
　　　　（6）游戏主要赛事分析  
　　　　（7）游戏商业模式点评  
　　　　6.1.9 《群雄逐鹿》商业模式深度剖析  
　　　　（1）游戏基本信息分析  
　　　　（2）游戏发展历程分析  
　　　　（3）游戏市场定位分析  
　　　　（4）游戏盈利模式分析  
　　　　（5）游戏渠道通路分析  
　　　　（6）游戏主要赛事分析  
　　　　（7）游戏商业模式点评  
　　　　6.1.10 《梦三国》商业模式深度剖析  
　　　　（1）游戏基本信息分析  
　　　　（2）游戏发展历程分析  
　　　　（3）游戏市场定位分析  
　　　　（4）游戏盈利模式分析  
　　　　（5）游戏渠道通路分析  
　　　　（6）游戏主要赛事分析  
　　　　（7）游戏商业模式点评  
　　6.2 电子竞技赛事运营商业模式成功案例解析  
　　　　6.2.1 WCA（世界电子竞技大赛）商业模式深度剖析  
　　　　（1）赛事基本信息分析  
　　　　（2）赛事竞赛项目分析  
　　　　（3）赛事合作伙伴分析  
　　　　（4）赛事盈利模式分析  
　　　　（5）赛事成本构成分析  
　　　　（6）赛事市场关注度分析  
　　　　（7）2024-2030年赛事安排  
　　　　（8）赛事商业模式点评  
　　　　6.2.2 IET（义乌国际电子竞技大赛）商业模式深度剖析  
　　　　（1）赛事基本信息分析  
　　　　（2）赛事竞赛项目分析  
　　　　（3）赛事合作伙伴分析  
　　　　（4）赛事盈利模式分析  
　　　　（5）赛事成本构成分析  
　　　　（6）赛事市场关注度分析  
　　　　（7）2024-2030年赛事安排  
　　　　（8）赛事商业模式点评  
　　　　6.2.3 WEC（世界电子竞技嘉年华）商业模式深度剖析  
　　　　（1）赛事基本信息分析  
　　　　（2）赛事竞赛项目分析  
　　　　（3）赛事合作伙伴分析  
　　　　（4）赛事盈利模式分析  
　　　　（5）赛事成本构成分析  
　　　　（6）赛事市场关注度分析  
　　　　（7）2024-2030年赛事安排  
　　　　（8）赛事商业模式点评  
　　　　6.2.4 NEST（全国电子竞技大赛）商业模式深度剖析  
　　　　（1）赛事基本信息分析  
　　　　（2）赛事竞赛项目分析  
　　　　（3）赛事合作伙伴分析  
　　　　（4）赛事盈利模式分析  
　　　　（5）赛事成本构成分析  
　　　　（6）赛事市场关注度分析  
　　　　（7）2024-2030年赛事安排  
　　　　（8）赛事商业模式点评  
　　　　6.2.5 NESO（全国电子竞技公开赛）商业模式深度剖析  
　　　　（1）赛事基本信息分析  
　　　　（2）赛事竞赛项目分析  
　　　　（3）赛事合作伙伴分析  
　　　　（4）赛事盈利模式分析  
　　　　（5）赛事成本构成分析  
　　　　（6）赛事市场关注度分析  
　　　　（7）2024-2030年赛事安排  
　　　　（8）赛事商业模式点评  
　　　　6.2.6 WPC（世界电子竞技职业精英赛）商业模式深度剖析  
　　　　（1）赛事基本信息分析  
　　　　（2）赛事竞赛项目分析  
　　　　（3）赛事合作伙伴分析  
　　　　（4）赛事盈利模式分析  
　　　　（5）赛事成本构成分析  
　　　　（6）赛事市场关注度分析  
　　　　（7）2024-2030年赛事安排  
　　　　（8）赛事商业模式点评  
　　　　6.2.7 ECL（电子竞技冠军联赛）商业模式深度剖析  
　　　　（1）赛事基本信息分析  
　　　　（2）赛事竞赛项目分析  
　　　　（3）赛事合作伙伴分析  
　　　　（4）赛事盈利模式分析  
　　　　（5）赛事成本构成分析  
　　　　（6）赛事市场关注度分析  
　　　　（7）2024-2030年赛事安排  
　　　　（8）赛事商业模式点评  
　　　　6.2.8 G联赛（全国电子竞技电视联赛）商业模式深度剖析  
　　　　（1）赛事基本信息分析  
　　　　（2）赛事竞赛项目分析  
　　　　（3）赛事合作伙伴分析  
　　　　（4）赛事盈利模式分析  
　　　　（5）赛事成本构成分析  
　　　　（6）赛事市场关注度分析  
　　　　（7）2024-2030年赛事安排  
　　　　（8）赛事商业模式点评  
　　6.3 电子竞技游戏直播平台商业模式成功案例解析  
　　　　6.3.1 虎牙直播商业模式深度剖析  
　　　　（1）平台基本信息分析  
　　　　（2）平台运营模式分析  
　　　　（3）平台主要业务分析  
　　　　（4）平台盈利模式分析  
　　　　（5）平台渠道通路分析  
　　　　（6）平台合作伙伴分析  
　　　　（7）平台投融资分析  
　　　　（8）平台商业模式点评  
　　　　6.3.2 斗鱼TV商业模式深度剖析  
　　　　（1）平台基本信息分析  
　　　　（2）平台运营模式分析  
　　　　（3）平台主要业务分析  
　　　　（4）平台盈利模式分析  
　　　　（5）平台渠道通路分析  
　　　　（6）平台合作伙伴分析  
　　　　（7）平台投融资分析  
　　　　（8）平台商业模式点评  
　　　　6.3.3 战旗TV商业模式深度剖析  
　　　　（1）平台基本信息分析  
　　　　（2）平台运营模式分析  
　　　　（3）平台主要业务分析  
　　　　（4）平台盈利模式分析  
　　　　（5）平台渠道通路分析  
　　　　（6）平台合作伙伴分析  
　　　　（7）平台投融资分析  
　　　　（8）平台商业模式点评  
　　　　6.3.4 TGA（龙珠直播）商业模式深度剖析  
　　　　（1）平台基本信息分析  
　　　　（2）平台运营模式分析  
　　　　（3）平台主要业务分析  
　　　　（4）平台盈利模式分析  
　　　　（5）平台渠道通路分析  
　　　　（6）平台合作伙伴分析  
　　　　（7）平台投融资分析  
　　　　（8）平台商业模式点评  
　　　　6.3.5 MarsTV商业模式深度剖析  
　　　　（1）平台基本信息分析  
　　　　（2）平台运营模式分析  
　　　　（3）平台主要业务分析  
　　　　（4）平台盈利模式分析  
　　　　（5）平台渠道通路分析  
　　　　（6）平台合作伙伴分析  
　　　　（7）平台投融资分析  
　　　　（8）平台商业模式点评  
　　　　6.3.6 起凡游戏商业模式深度剖析  
　　　　（1）平台基本信息分析  
　　　　（2）平台运营模式分析  
　　　　（3）平台主要业务分析  
　　　　（4）平台盈利模式分析  
　　　　（5）平台渠道通路分析  
　　　　（6）平台合作伙伴分析  
　　　　（7）平台投融资分析  
　　　　（8）平台商业模式点评  
　　　　6.3.7 ImbaTV商业模式深度剖析  
　　　　（1）平台基本信息分析  
　　　　（2）平台运营模式分析  
　　　　（3）平台主要业务分析  
　　　　（4）平台盈利模式分析  
　　　　（5）平台渠道通路分析  
　　　　（6）平台合作伙伴分析  
　　　　（7）平台投融资分析  
　　　　（8）平台商业模式点评  
　　　　6.3.8 顺网游戏平台商业模式深度剖析  
　　　　（1）平台基本信息分析  
　　　　（2）平台运营模式分析  
　　　　（3）平台主要业务分析  
　　　　（4）平台盈利模式分析  
　　　　（5）平台渠道通路分析  
　　　　（6）平台合作伙伴分析  
　　　　（7）平台投融资分析  
  
第七章 中国电子竞技行业领先企业经营分析  
　　7.1 中国电子竞技行业企业整体分析  
　　7.2 中国电子竞技行业领先企业经营分析  
　　　　7.2.1 广州欢聚传媒有限公司经营分析  
　　　　（1）公司基本信息分析  
　　　　（2）公司经营状况分析  
　　　　1）主要经济指标分析  
　　　　2）企业盈利能力分析  
　　　　3）企业运营能力分析  
　　　　4）企业偿债能力分析  
　　　　5）企业发展能力分析  
　　　　（3）公司电子竞技业务布局  
　　　　（4）公司渠道通路分析  
　　　　（5）公司经营优劣势分析  
　　　　（6）公司发展最新动向  
　　　　7.2.2 上海盛大网络发展有限公司经营分析  
　　　　（1）公司基本信息分析  
　　　　（2）公司经营状况分析  
　　　　（3）公司电子竞技业务布局  
　　　　（4）公司渠道通路分析  
　　　　（5）公司经营优劣势分析  
　　　　（6）公司发展最新动向  
　　　　7.2.3 金亚科技股份有限公司经营分析  
　　　　（1）公司基本信息分析  
　　　　（2）公司经营状况分析  
　　　　1）主要经济指标分析  
　　　　2）企业盈利能力分析  
　　　　3）企业运营能力分析  
　　　　4）企业偿债能力分析  
　　　　5）企业发展能力分析  
　　　　（3）公司电子竞技业务布局  
　　　　（4）公司渠道通路分析  
　　　　（5）公司经营优劣势分析  
　　　　（6）公司发展最新动向  
　　　　7.2.4 北京掌趣科技股份有限公司经营分析  
　　　　（1）公司基本信息分析  
　　　　（2）公司经营状况分析  
　　　　1）主要经济指标分析  
　　　　2）企业盈利能力分析  
　　　　3）企业运营能力分析  
　　　　4）企业偿债能力分析  
　　　　5）企业发展能力分析  
　　　　（3）公司电子竞技业务布局  
　　　　（4）公司渠道通路分析  
　　　　（5）公司经营优劣势分析  
　　　　（6）公司发展最新动向  
　　　　7.2.5 游族网络股份有限公司经营分析  
　　　　（1）公司基本信息分析  
　　　　（2）公司经营状况分析  
　　　　1）主要经济指标分析  
　　　　2）企业盈利能力分析  
　　　　3）企业运营能力分析  
　　　　4）企业偿债能力分析  
　　　　5）企业发展能力分析  
　　　　（3）公司电子竞技业务布局  
　　　　（4）公司渠道通路分析  
　　　　（5）公司经营优劣势分析  
　　　　（6）公司发展最新动向  
　　　　7.2.6 杭州顺网科技股份有限公司经营分析  
　　　　（1）公司基本信息分析  
　　　　（2）公司经营状况分析  
　　　　1）主要经济指标分析  
　　　　2）企业盈利能力分析  
　　　　3）企业运营能力分析  
　　　　4）企业偿债能力分析  
　　　　5）企业发展能力分析  
　　　　（3）公司电子竞技业务布局  
　　　　（4）公司渠道通路分析  
　　　　（5）公司经营优劣势分析  
　　　　（6）公司发展最新动向  
　　　　7.2.7 完美世界（北京）网络技术有限公司经营分析  
　　　　（1）公司基本信息分析  
　　　　（2）公司经营状况分析  
　　　　（3）公司电子竞技业务布局  
　　　　（4）公司渠道通路分析  
　　　　（5）公司经营优劣势分析  
　　　　（6）公司发展最新动向  
　　　　7.2.8 成都天象互动科技有限公司经营分析  
　　　　（1）公司基本信息分析  
　　　　（2）公司经营状况分析  
　　　　（3）公司电子竞技业务布局  
　　　　（4）公司渠道通路分析  
　　　　（5）公司经营优劣势分析  
　　　　（6）公司发展最新动向  
　　　　7.2.9 广州西山居世游网络科技有限公司经营分析  
　　　　（1）公司基本信息分析  
　　　　（2）公司经营状况分析  
　　　　（3）公司电子竞技业务布局  
　　　　（4）公司渠道通路分析  
　　　　（5）公司经营优劣势分析  
　　　　（6）公司发展最新动向  
　　　　7.2.10 广州网易互动娱乐有限公司经营分析  
　　　　（1）公司基本信息分析  
　　　　（2）公司经营状况分析  
　　　　（3）公司电子竞技业务布局  
　　　　（4）公司渠道通路分析  
　　　　（5）公司经营优劣势分析  
　　　　（6）公司发展最新动向  
　　　　7.2.11 软星科技（北京）有限公司经营分析  
　　　　（1）公司基本信息分析  
　　　　（2）公司经营状况分析  
　　　　（3）公司电子竞技业务布局  
　　　　（4）公司渠道通路分析  
　　　　（5）公司经营优劣势分析  
　　　　（6）公司发展最新动向  
　　　　7.2.12 上海久游网络科技有限公司经营分析  
　　　　（1）公司基本信息分析  
　　　　（2）公司经营状况分析  
　　　　（3）公司电子竞技业务布局  
　　　　（4）公司渠道通路分析  
　　　　（5）公司经营优劣势分析  
　　　　（6）公司发展最新动向  
　　　　7.2.13 北京目标在线科技有限公司经营分析  
　　　　（1）公司基本信息分析  
　　　　（2）公司经营状况分析  
　　　　（3）公司电子竞技业务布局  
　　　　（4）公司渠道通路分析  
　　　　（5）公司经营优劣势分析  
　　　　（6）公司发展最新动向  
　　　　7.2.14 广东奥飞动漫文化股份有限公司经营分析  
　　　　（1）公司基本信息分析  
　　　　（2）公司经营状况分析  
　　　　（3）公司电子竞技业务布局  
　　　　（4）公司渠道通路分析  
　　　　（5）公司经营优劣势分析  
　　　　（6）公司发展最新动向  
　　　　7.2.15 浙报传媒集团股份有限公司经营分析  
　　　　（1）公司基本信息分析  
　　　　（2）公司经营状况分析  
　　　　（3）公司电子竞技业务布局  
　　　　（4）公司渠道通路分析  
　　　　（5）公司经营优劣势分析  
　　　　（6）公司发展最新动向  
  
第八章 中~智~林~－中国电子竞技行业投资机会及战略规划  
　　8.1 中国电子竞技行业投资特性分析  
　　　　8.1.1 行业进入壁垒分析  
　　　　8.1.2 行业盈利模式分析  
　　　　8.1.3 行业盈利影响因素分析  
　　8.2 中国电子竞技行业投资风险分析  
　　　　8.2.1 行业政策风险  
　　　　8.2.2 宏观经济波动风险  
　　　　8.2.3 关联产业风险  
　　　　8.2.4 其他风险分析  
　　8.3 中国电子竞技行业投资现状分析  
　　　　8.3.1 中国电子竞技行业投资环境分析  
　　　　8.3.2 中国电子竞技行业投资主体构成  
　　　　8.3.3 中国电子竞技行业投资现状分析  
　　8.4 中国电子竞技行业投资规划与建议  
　　　　8.4.1 中国电子竞技行业投资机会分析  
　　　　8.4.2 2024-2030年中国电子竞技行业投资规划  
　　　　8.4.3 关于中国电子竞技行业投资的建议  
  
图表目录  
　　图表 1：报告中与电子竞技相关的概念  
　　图表 2：电子竞技产业链图  
　　图表 3：中国电子竞技主要政策与事件  
　　图表 9：电子竞技行业现有企业的竞争分析  
　　图表 10：电子竞技行业潜在进入者威胁分析  
　　图表 11：电子竞技行业供应商议价能力分析  
　　图表 12：电子竞技行业玩家议价能力分析  
　　图表 13：电子竞技行业替代品威胁分析  
　　图表 14：电子竞技五力分析结论  
　　图表 17：2024年以来中国游戏行业结构变化趋势图（单位：%）  
　　图表 18：全球电子竞技行业发展历程示意图  
　　图表 22：2024-2030年全球电子竞技粉丝增长情况及预测（单位：百万人）  
　　图表 23：2024-2030年全球电子竞技收入规模增长情况及预测（单位：百万美元）  
　　图表 24：2024-2030年全球电子竞技市场规模发展趋势预测（单位：百万美元）  
　　图表 25：法国电子竞技世界杯（ESWC）基本信息分析  
　　图表 26：韩国世界电子竞技大赛（WCG）基本信息分析  
　　图表 27：美国世界电子职业联赛（CPL）基本信息分析  
　　图表 28：美国DOTA2国际邀请赛基本信息分析  
　　图表 29：美国MLG联赛运营状况分析基本信息分析  
　　图表 31：中国电子竞技行业发展历程示意图  
　　图表 34：中国电子竞技用户性别分布情况图（单位：%）  
　　图表 35：中国电子竞技用户年龄分布情况图（单位：%）  
　　图表 36：中国电子竞技用户职业分布情况图（单位：%）  
　　图表 37：中国电子竞技用户收入分布情况图（单位：%）  
　　图表 38：中国电子竞技用户学历分布情况图（单位：%）  
　　图表 39：中国电子竞技行业SWOT分析总结  
　　图表 40：2024-2030年中国电子竞技市场规模预测（单位：亿元）  
　　图表 41：电子竞技游戏的生命周期分析  
　　图表 43：2019-2024年中国电子竞技赛事观众规模分析（单位：百万人）  
　　图表 44：商业模式与其它模式的区别  
　　图表 45：商业模式的三大核心要素  
　　图表 46：商业模式中价值主张的简要要素  
　　图表 47：商业模式中客户关系的类型  
　　图表 48：商业模式中关键业务类型  
　　图表 49：商业模式中渠道类型和渠道阶段  
　　图表 50：商业模式中合作关系类型及作用  
　　图表 51：商业模式中核心资源类型  
　　图表 52：商业模式中通用的收入来源方式  
　　图表 53：商业模式中成本结构类型  
　　图表 54：电子竞技商业模式画布  
　　图表 55：商业模式九大要素关系图  
　　图表 56：中国电子竞技游戏典型价值主张简析  
　　图表 57：中国电子竞技游戏典型的宣传策略简析  
　　图表 58：中国电子竞技游戏运营典型渠道策略简析  
　　图表 59：中国电子竞技成本结构分析  
　　图表 60：中国电子竞技游戏典型价值主张简析  
　　图表 61：电子竞技赛事虚拟门票盈利模式分析  
　　图表 62：电子竞技赛事虚拟门票中小紫本和小绿本的比较分析  
　　图表 63：中国电子竞技直播平台推广策略  
　　图表 64：中国电子竞技直播平台成本结构分析  
　　图表 65：《反恐精英》基本信息分析  
　　图表 66：《魔兽争霸》基本信息分析  
　　图表 67：《DOTA2》基本信息分析  
　　图表 68：《英雄联盟》基本信息分析  
　　图表 69：《地下城与勇士》基本信息分析  
　　图表 70：《坦克世界》基本信息分析  
　　图表 71：《使命召唤online》基本信息分析  
　　图表 72：《三国争霸》基本信息分析  
　　图表 73：《群雄逐鹿》基本信息分析  
　　图表 74：《梦三国》基本信息分析  
　　图表 75：WCA（世界电子竞技大赛）基本信息分析  
　　图表 76：IET（义乌国际电子竞技大赛）基本信息分析  
　　图表 77：WEC（世界电子竞技嘉年华）基本信息分析  
　　图表 78：NEST（全国电子竞技大赛）基本信息分析  
　　图表 79：NESO（全国电子竞技公开赛）基本信息分析  
　　图表 80：WPC（世界电子竞技职业精英赛）基本信息分析  
　　图表 81：ECL（电子竞技冠军联赛）基本信息分析  
　　图表 82：G联赛（全国电子竞技电视联赛）基本信息分析  
　　图表 83：虎牙直播基本信息分析  
　　图表 84：广州华多网络科技有限公司基本信息分析  
　　图表 85：斗鱼TV基本信息分析  
　　图表 86：广州斗鱼网络科技有限公司基本信息分析  
　　图表 87：战旗TV基本信息分析  
　　图表 88：杭州边锋网络技术有限公司基本信息分析  
　　图表 89：TGA基本信息分析  
　　图表 90：苏州游视网络科技有限公司基本信息分析  
　　图表 91：MarsTV基本信息分析  
　　图表 92：上海耀宇文化传媒有限公司基本信息分析  
　　图表 93：起凡游戏基本信息分析  
　　图表 94：上海起凡数字有限公司基本信息分析  
　　图表 95：ImbaTV基本信息分析  
　　图表 96：顺网游戏平台基本信息分析  
　　图表 97：杭州顺网科技股份有限公司基本信息分析  
　　图表 98：广州欢聚传媒有限公司基本信息分析  
　　图表 100：广州欢聚传媒有限公司主营业务分地区情况（单位：万元，%）  
　　图表 102：广州欢聚传媒有限公司主营业务分产品情况表（单位：万元，%）  
　　图表 106：上海盛大网络发展有限公司基本信息分析  
　　图表 107：金亚科技股份有限公司基本信息分析  
　　图表 109：金亚科技股份有限公司主营业务分地区情况（单位：万元，%）  
　　图表 111：金亚科技股份有限公司主营业务分产品情况表（单位：万元，%）  
　　图表 115：北京掌趣科技股份有限公司基本信息分析  
　　图表 117：北京掌趣科技股份有限公司主营业务分地区情况（单位：万元，%）  
　　图表 119：北京掌趣科技股份有限公司主营业务分产品情况表（单位：万元，%）  
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版）](https://www.20087.com/M_JiXieJiDian/00/DianZiJingJiDeXianZhuangHeFaZhanQuShi.html)》，报告编号：1678100，

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

Email邮箱：[Kf@20087.com](mailto:Kf@20087.com)

详细介绍：<https://www.20087.com/M_JiXieJiDian/00/DianZiJingJiDeXianZhuangHeFaZhanQuShi.html>

了解更多，请访问上述链接，以下无内容！