|  |
| --- |
| [中国电子竞技行业市场调查研究及发展趋势预测报告（2025年版）](https://www.20087.com/M_QiTa/3A/DianZiJingJiShiChangQianJingFenXiYuCe.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： | [中国电子竞技行业市场调查研究及发展趋势预测报告（2025年版）](https://www.20087.com/M_QiTa/3A/DianZiJingJiShiChangQianJingFenXiYuCe.html) |
| 报告编号： | 161103A　　←电话咨询时，请说明该编号。 |
| 市场价： | 电子版：8500 元　　纸介＋电子版：8800 元 |
| 优惠价： | 电子版：7600 元　　纸介＋电子版：7900 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_QiTa/3A/DianZiJingJiShiChangQianJingFenXiYuCe.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。  
　　《[中国电子竞技行业市场调查研究及发展趋势预测报告（2025年版）](https://www.20087.com/M_QiTa/3A/DianZiJingJiShiChangQianJingFenXiYuCe.html)》依托多年行业监测数据，结合电子竞技行业现状与未来前景，系统分析了电子竞技市场需求、市场规模、产业链结构、价格机制及细分市场特征。报告对电子竞技市场前景进行了客观评估，预测了电子竞技行业发展趋势，并详细解读了品牌竞争格局、市场集中度及重点企业的运营表现。此外，报告通过SWOT分析识别了电子竞技行业机遇与潜在风险，为投资者和决策者提供了科学、规范的战略建议，助力把握电子竞技行业的投资方向与发展机会。  
  
第一章 电子竞技的基本概述  
　　1.1 电子竞技的概念阐释  
　　　　1.1.1 电子竞技的定义  
　　　　1.1.2 电子竞技的特征  
　　1.2 电子竞技与电子游戏的区别  
　　　　1.2.1 出发点和目的不同  
　　　　1.2.2 电子竞技的规则是体育规则  
　　　　1.2.3 电子竞技的经济学原理  
　　1.3 电子竞技的产业链  
　　　　1.3.1 游戏运营  
　　　　1.3.2 赛事运营  
　　　　1.3.3 游戏媒体  
  
第二章 2020-2025年全球电竞产业发展分析  
　　2.1 全球电竞产业发展阶段及特征  
　　　　2.1.1 萌芽阶段  
　　　　2.1.2 迅速成长阶段  
　　　　2.1.3 成熟阶段  
　　2.2 2020-2025年全球电竞市场发展规模  
　　　　2.2.1 电竞市场规模  
　　　　2.2.2 电竞人口规模  
　　　　2.2.3 电竞奖金规模  
　　2.3 2020-2025年全球电竞产业发展特征  
　　　　2.3.1 电竞行业地位重要  
　　　　2.3.2 电子竞技渐成文化  
　　　　2.3.3 消费结构多样化  
　　　　2.3.4 产业链专业成熟  
　　　　2.3.5 商业模式突破  
　　2.4 2020-2025年全球电竞赛事发展状况  
　　　　2.4.1 电竞赛事关注度  
　　　　2.4.2 赛事项目迭代  
　　　　2.4.3 赛事类型重心转变  
　　2.5 国外电竞市场典型案例分析  
　　　　2.5.1 游戏开发商分析  
　　　　2.5.2 电竞赛事资金筹集方法  
　　　　2.5.3 最强势的电子竞技协会  
　　　　2.5.4 创新电竞衍生产品  
  
第三章 2020-2025年中国电竞行业的发展环境分析  
　　3.1 经济环境  
　　　　3.1.1 国际经济发展形势  
　　　　3.1.2 中国经济运行现状  
　　　　3.1.3 经济发展趋势分析  
　　3.2 社会环境  
　　　　3.2.1 国民收入不断提升  
　　　　3.2.2 电竞越来越大众化  
　　　　3.2.3 电竞社会偏见改观  
　　3.3 政策环境  
　　　　3.3.1 电竞行业政策变迁  
　　　　3.3.2 地方政府鼓励扶持  
　　　　3.3.3 政策有望持续宽松  
　　3.4 技术环境  
　　　　3.4.1 PC硬件不断发展  
　　　　3.4.2 网络的普及和提速  
　　　　3.4.3 视频直播技术成熟  
  
第四章 2020-2025年中国电竞产业总体状况分析  
　　4.1 2020-2025年中国电竞行业发展综述  
　　　　4.1.1 行业发展阶段  
　　　　4.1.2 行业高速发展  
　　　　4.1.3 市场需求分析  
　　　　4.1.4 行业管理模式  
　　　　4.1.5 行业辐射效应  
　　4.2 2020-2025年中国电竞市场规模分析  
　　　　4.2.1 电竞爱好者规模  
　　　　4.2.2 电竞市场规模  
　　　　4.2.3 电竞用户规模  
　　　　4.2.4 电竞奖金规模  
　　4.3 2020-2025年中国电竞产业发展特征  
　　　　4.3.1 MOBA成为主流  
　　　　4.3.2 产业链不断细化  
　　　　4.3.3 产业迎来新局面  
　　　　4.3.4 产业盛宴开启  
　　4.4 中国电竞用户行为特征分析  
　　　　4.4.1 性别分布情况  
　　　　4.4.2 年龄分布情况  
　　　　4.4.3 用户收入情况  
　　4.5 中国电竞产业SWOT分析  
　　　　4.5.1 优势（Strengths）  
　　　　4.5.2 劣势（Weakness）  
　　　　4.5.3 机会（Opportunities）  
　　　　4.5.4 威胁（Treats）  
　　4.6 中国电竞行业存在的问题分析  
　　　　4.6.1 产业发展瓶颈  
　　　　4.6.2 行业发展单一  
　　　　4.6.3 行业营销问题  
　　4.7 中国电竞行业的发展策略建议  
　　　　4.7.1 产业发展策略  
　　　　4.7.2 行业管理策略  
　　　　4.7.3 行业营销策略  
　　　　4.7.4 行业政策建议  
  
第五章 2020-2025年电竞行业的商业模式分析  
　　5.1 商业模式基础理论  
　　　　5.1.1 商业创意  
　　　　5.1.2 商业模式  
　　　　5.1.3 成功的商业模式  
　　5.2 国外成功的电子竞技商业模式  
　　　　5.2.1 欧美模式  
　　　　5.2.2 韩国模式  
　　5.3 国外电子竞技产业商业模式比较  
　　　　5.3.1 客户价值主张  
　　　　5.3.2 资源和生产过程  
　　　　5.3.3 盈利模式  
　　5.4 中国电子竞技产业盈利模式分析  
　　　　5.4.1 游戏销售  
　　　　5.4.2 联合运营  
　　　　5.4.3 商业广告  
　　　　5.4.4 赛事承办和市场活动  
　　5.5 我国电子竞技商业模式价值评价  
　　　　5.5.1 电竞手游开发  
　　　　5.5.2 直播平台  
　　　　5.5.3 游戏内容制作方  
　　　　5.5.4 电竞垂直社交模式  
　　5.6 我国电子竞技商业模式的思考  
　　　　5.6.1 现存的问题  
　　　　5.6.2 发展的建议  
  
第六章 2020-2025年电竞赛事运营市场发展分析  
　　6.1 电竞赛事运营市场发展分析  
　　　　6.1.1 电竞赛事效应分析  
　　　　6.1.2 电竞赛事发展迅猛  
　　　　6.1.3 赛事运营的产业链  
　　　　6.1.4 赛事关注度迅速提高  
　　　　6.1.5 国内关注最高的赛事  
　　6.2 电竞赛事运营盈利模式分析  
　　　　6.2.1 虚拟门票  
　　　　6.2.2 主播、选手经纪  
　　　　6.2.3 游戏发行  
　　　　6.2.4 广告与版权  
　　6.3 WCA（世界电子竞技大赛）模式分析  
　　　　6.3.1 政府深入参与  
　　　　6.3.2 轻度竞技化游戏加盟  
　　　　6.3.3 多角度营销切入玩家群体  
　　6.4 WCA（世界电子竞技大赛）发展状况分析  
　　　　6.4.1 观看情况  
　　　　6.4.2 媒体关注情况  
　　　　6.4.3 本土化崛起之路  
　　　　6.4.4 引领全民电竞狂欢  
  
第七章 2020-2025年电竞直播市场发展分析  
　　7.1 电竞直播市场发展分析  
　　　　7.1.1 电竞直播行业火热  
　　　　7.1.2 电竞直播产业现状  
　　　　7.1.3 电竞直播产业生态  
　　　　7.1.4 直播平台运营特点  
　　　　7.1.5 直播平台成本分析  
　　　　7.1.6 未来盈利模式分析  
　　7.2 电竞直播平台竞争状况分析  
　　　　7.2.1 直播平台竞争激烈  
　　　　7.2.2 直播平台竞争格局  
　　7.3 电竞直播平台模式案例分析  
　　　　7.3.1 海外运营状况  
　　　　7.3.2 中国运营状况  
　　　　7.3.3 中外模式对比  
  
第八章 2020-2025年电竞行业产业链其他环节发展分析  
　　8.1 电竞游戏运营  
　　　　8.1.1 电竞游戏以端游为主  
　　　　8.1.2 电竞游戏生命周期  
　　　　8.1.3 电竞游戏厂商分析  
　　　　8.1.4 电竞游戏趋势分析  
　　8.2 其他环节分析  
　　　　8.2.1 电竞俱乐部及联盟  
　　　　8.2.2 职业选手和主播  
　　　　8.2.3 赛事执行方  
　　　　8.2.4 电视游戏频道  
  
第九章 2020-2025年中国电竞行业潜力企业竞争力分析  
　　9.1 金亚科技  
　　　　9.1.1 企业发展概况  
　　　　9.1.2 企业经营效益  
　　　　9.1.3 企业财务状况  
　　　　9.1.4 电竞业务分析  
　　9.2 顺网科技  
　　　　9.2.1 企业发展概况  
　　　　9.2.2 企业经营效益  
　　　　9.2.3 企业财务状况  
　　　　9.2.4 电竞业务分析  
　　9.3 浙报传媒  
　　　　9.3.1 企业发展概况  
　　　　9.3.2 企业经营效益  
　　　　9.3.3 企业财务状况  
　　　　9.3.4 电竞业务分析  
　　9.4 天神娱乐  
　　　　9.4.1 企业发展概况  
　　　　9.4.2 企业经营效益  
　　　　9.4.3 企业财务状况  
　　　　9.4.4 电竞业务分析  
　　9.5 百视通  
　　　　9.5.1 企业发展概况  
　　　　9.5.2 企业经营效益  
　　　　9.5.3 企业财务状况  
　　　　9.5.4 电竞业务分析  
　　9.6 雏鹰农牧  
　　　　9.6.1 企业发展概况  
　　　　9.6.2 企业经营效益  
　　　　9.6.3 企业财务状况  
　　　　9.6.4 电竞业务分析  
  
第十章 2020-2025年中国电竞产业投资现状分析  
　　10.1 中国电竞市场投资形势  
　　　　10.1.1 电竞成为投资热土  
　　　　10.1.2 大量资金入局  
　　　　10.1.3 直播平台投资热  
　　　　10.1.4 上市公司吸引资本  
　　　　10.1.5 电竞生态平衡危机  
　　10.2 中国电竞市场投资动态  
　　　　10.2.1 一级市场类  
　　　　10.2.2 PE/VC类  
　　　　10.2.3 直接投资类  
　　10.3 地方政府投资打造电竞产业  
　　　　10.3.1 银川  
　　　　10.3.2 昆山  
　　　　10.3.3 义乌  
　　　　10.3.4 南京  
　　　　10.3.5 鞍山  
　　　　10.3.6 贵州  
  
第十一章 中国电竞产业市场投资潜力分析  
　　11.1 中国电竞市场未来增长潜力  
　　　　11.1.1 开发空间  
　　　　11.1.2 转播版权  
　　　　11.1.3 广告赞助  
　　　　11.1.4 用户付费  
　　　　11.1.5 赛事彩票  
　　11.2 中国电竞市场消费增长潜力  
　　　　11.2.1 爱好者边际消费倾向  
　　　　11.2.2 消费项目有望扩大  
　　　　11.2.3 消费具有大幅拓展空间  
　　11.3 中国电竞行业盈利增长潜力  
　　　　11.3.1 电竞观看流量将拓增  
　　　　11.3.2 行业盈利性将大幅改善  
　　　　11.3.3 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  
　　12.1 未来投资趋向  
　　　　12.1.1 电竞俱乐部  
　　　　12.1.2 电竞游戏运营  
　　　　12.1.3 电竞直播平台  
　　12.2 主要投资风险  
　　　　12.2.1 政策风险  
　　　　12.2.2 收视风险  
　　　　12.2.3 盈利风险  
  
第十三章 [中-智-林-]电竞产业市场前景趋势预测  
　　13.1 国内外电竞产业前景展望  
　　　　13.1.1 电竞产业发展机遇  
　　　　13.1.2 全球电竞市场前景  
　　　　13.1.3 中国电竞产业前景  
　　13.2 中国电竞市场发展趋势分析  
　　　　13.2.1 电竞专业化与市场化  
　　　　13.2.2 电竞娱乐化  
　　　　13.2.3 电竞移动化  
　　　　13.2.4 电竞全民化  
　　　　13.2.5 电竞虚拟化  
　　13.3 2025-2031年中国电竞产业市场规模预测  
　　　　13.3.1 未来影响因素分析  
　　　　13.3.2 电竞市场规模预测  
　　　　13.3.3 电竞用户规模预测  
  
图表目录  
　　图表 电子竞技定义及主要类型  
　　图表 电子竞技产业组成  
　　图表 海外电子竞技发展示意  
　　图表 2025年、2025年世界电竞市场规模  
　　图表 2025年欧、美、韩电子竞技爱好者人数  
　　图表 2020-2025年电子竞技奖金总额  
　　图表 美国E3游戏展现场  
　　图表 2025年东京电玩展上的Cosplay大赏  
　　图表 2025年全球体育迷与游戏爱好者数量对比  
　　图表 2025年单个体育项目爱好者与电竞爱好者对比  
　　图表 海外电子竞技产业链  
　　图表 海外电竞博彩提供商举例  
　　图表 当前海外奖金池规模前十的电竞比赛  
　　图表 2020-2025年全球电竞比赛奖金池与观看流量比较  
　　图表 2020-2025年电子竞技项目奖金占比  
　　图表 主流电子竞技项目介绍  
　　图表 不同的赛事类型比较  
　　图表 海外赛事奖金权重象限图  
　　图表 游戏开发商电竞行业行为对比分析  
　　图表 通过内购道具提升等级  
　　图表 Dota 2国际邀请赛总奖金  
　　图表 KeSPA的垄断型权力架构  
　　图表 Vulcun平台商业模式介绍  
　　图表 2024-2025年世界工业生产同比增长率  
　　图表 2020-2025年世界三大经济体GDP环比增长率  
　　图表 2020-2025年世界及主要经济体GDP同比增长率  
　　图表 2024-2025年三大经济体零售额同比增长率  
　　图表 2024-2025年世界贸易量同比增长率  
　　图表 2024-2025年波罗的海干散货运指数  
　　图表 2024-2025年世界、发达国家和发展中国家消费价格同比上涨率  
　　图表 2024-2025年美国、日本和欧元区失业率  
　　图表 2020-2025年全球贸易量实际值和长期趋势  
　　图表 2025年全球需求仍处于较低水平  
　　图表 2025年世界降息经济体  
　　图表 2025年升息经济体  
　　图表 2025年美国道琼斯工业指数走势  
　　图表 2025年新兴市场股指走势  
　　图表 2025年美元指数及美元兑欧元和日元走势  
　　图表 2025年美元兑卢布走势  
　　图表 2025年每单位外币兑美元走势  
　　图表 2020-2025年国际市场初级产品价格名义指数走势（2010＝100）  
　　图表 2024-2025年国内生产总值增长速度（累计同比）  
　　图表 2020-2025年全国粮食产量  
　　图表 2024-2025年规模以上工业增加值增速（月度同比）  
　　图表 2024-2025年固定资产投资（不含农户）名义增速（累计同比）  
　　图表 2024-2025年社会消费品零售总额名义增速（月度同比）  
　　图表 2024-2025年居民消费价格上涨情况（月度同比）  
　　图表 2024-2025年工业生产者出厂价格涨跌情况（月度同比）  
　　图表 2024-2025年国内生产总值增长速度（累计同比）  
　　图表 2024-2025年规模以上工业增加值增速（月度同比）  
　　图表 2024-2025年固定资产投资（不含农户）名义增速（累计同比）  
　　图表 2024-2025年社会消费品零售总额名义增速（月度同比）  
　　图表 2024-2025年居民消费价格上涨情况（月度同比）  
　　图表 2024-2025年工业生产者出厂价格涨跌情况（月度同比）  
　　图表 中国电子竞技主要政策与事件  
　　图表 四川成都承办2025年WCG  
　　图表 江苏昆山承办2025年WCG  
　　图表 国内电子竞技发展示意  
　　图表 2020-2025年我国电竞爱好者数量  
　　图表 国内电竞直播用户数量及市场规模  
　　图表 2024-2025年中国电子竞技行业整体市场规模  
　　图表 2024-2025年中国电竞行业各模块收入规模  
　　图表 2025-2031年中国电子竞技用户规模  
　　图表 电子竞技爱好者年龄分布  
　　图表 电子竞技爱好者收入情况  
　　图表 电子竞技商业模式比较——欧美模式VS韩国模式  
　　图表 赛事的正向循环效应  
　　图表 新增4大国际型赛事  
　　图表 2024-2025年赛事奖金池大幅增长  
　　图表 赛事运营产业链  
　　图表 2020-2025年全球赛事奖金池总额  
　　图表 2024-2025年中国游戏直播用户数  
　　图表 2020-2025年全球电子竞技赛事观看人数及年龄分布直播用户数  
　　图表 2025年美国部分热门电竞赛事和体育比赛观看人数  
　　图表 四项国内赛事比较  
　　图表 全球电子竞技赛事单项奖金排名  
　　图表 WCA2014、2025年运营广度的突破  
　　图表 预期成熟电竞赛事的收入结构  
　　图表 虚拟门票制度详解（一）  
　　图表 虚拟门票制度详解（二）  
　　图表 Ti3、Ti4奖金池规模  
　　图表 以“虚拟门票+装备”为基础的赛事生态  
　　图表 游戏主播、选手的收入模式  
　　图表 知名主播工资排名  
　　图表 LOL选手收入、战绩  
　　图表 Dota2占全球用户游戏总时长占比  
　　图表 WCA2014关键里程碑  
　　图表 WCA2015央视广告截图  
　　图表 WCA2014观看情况  
　　图表 WCA2014媒体关注情况  
　　图表 WCG、WCA比赛项目对比  
　　图表 国内电竞直播产业链及收入模式  
　　图表 国内电竞直播用户赛事竞猜意愿  
　　图表 2020-2025年YY游戏直播收入  
　　图表 游戏直播平台融资情况不完全统计  
　　图表 游戏直播平台结构  
　　图表 游戏直播平台界面（一）  
　　图表 游戏直播平台界面（二）  
　　图表 游戏直播平台推广手法  
　　图表 游戏主播的三种类型  
　　图表 游戏直播平台的成本  
　　图表 各平台斥巨资争抢用户  
　　图表 用户追随内容而非平台  
　　图表 主要游戏直播平台比较  
　　图表 2020-2025年Twitch的融资历史发展历程  
　　图表 2020-2025年Twitch的流量发展历程  
　　图表 中国电子竞技玩家数量  
　　图表 Twitch的收入模式  
　　图表 中外游戏直播平台模式对比  
　　图表 2025年全球免费在线游戏收入前十名  
　　……  
　　图表 电子竞技游戏5年的黄金生命周期  
　　图表 海外研发商的游戏为主流  
　　图表 英雄联盟赛事体系  
　　图表 传统赛事体系  
　　图表 网易打造的电竞游戏  
　　图表 完美打造的电竞游戏  
　　图表 MOBA类游戏：如今电子竞技的主流类型  
　　图表 由繁入简：从RTS到MOBA  
　　图表 由繁入简：RTS与MOBA也在逐渐简化  
　　图表 富二代纷纷投资电竞战队  
　　图表 2025年成立的民间俱乐部联盟  
　　图表 现役职业选手和主播收入来源  
　　图表 角色逐渐多元化  
　　图表 引入众筹举办赛事  
　　图表 2025年中国电竞用户通过电视观看赛事直播的用户占比  
　　图表 电视播放将辐射到更庞大的用户群体  
　　图表 2020-2025年金亚科技股份有限公司总资产和净资产  
　　图表 2024-2025年金亚科技股份有限公司营业收入和净利润  
　　图表 2025年金亚科技股份有限公司营业收入和净利润  
　　图表 2024-2025年金亚科技股份有限公司现金流量  
　　图表 2025年金亚科技股份有限公司现金流量  
　　图表 2025年金亚科技股份有限公司主营业务收入分行业、产品、地区  
　　图表 2024-2025年金亚科技股份有限公司成长能力  
　　图表 2025年金亚科技股份有限公司成长能力  
略……

了解《[中国电子竞技行业市场调查研究及发展趋势预测报告（2025年版）](https://www.20087.com/M_QiTa/3A/DianZiJingJiShiChangQianJingFenXiYuCe.html)》，报告编号：161103A，

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_QiTa/3A/DianZiJingJiShiChangQianJingFenXiYuCe.html>

热点：电子竞技视频直播、电子竞技是体育吗、什么是电子竞技、电子竞技是体育项目吗、电子竞技百度百科、电子竞技存在一见钟情吗、王者荣耀电子竞技、电子竞技专业有哪些大学、电子竞技运动与管理

了解更多，请访问上述链接，以下无内容！