

# 2020-2026年中国电子竞技 行业发展态势与未来发展趋势报告

## 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未来发展趋势报告》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/202005/164502.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

统计数据显示，2019年，电竞年收入继续保持高增长，移动电竞收入329亿元，增幅100.6%，占电竞市场份额43%，端游电竞17年收入为367亿，增幅为14%，未来移动电竞仍将作为主要增长引擎带动中国电竞市场发展，2019年移动电竞游戏市场规模将达469亿元，超过端游电竞市场规模418亿元，成为最大的电竞市场内细分市场。

### 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（2008-2019）

###### (3) 移动电子竞技时代（2019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 直播平台恶性竞争

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2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 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6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7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8章：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

## 图表目录

图表1：电子竞技定义

图表2：电子竞技特征

图表3：电子竞技行业发展历程

图表4：电子竞技与网络游戏对比分析

图表5：电子竞技与体育赛事对比分析

图表6：电子竞技游戏主流形式

图表7：电子竞技游戏类型

图表8：截至2019年电子竞技行业相关政策汇总

图表9：截至2019年电子竞技行业发展规划

图表10：2019-2019年中国GDP增长趋势图（单位：%）

图表11：中国电子竞技行业发展机遇与威胁分析

图表12：电子竞技行业产业链

图表13：2019-2019年全球游戏行业市场规模（单位：亿美元）

图表14：2019-2019年全球电竞项目奖金总额（单位：万美元）

图表15：2019-2019年全球电竞赛事观众规模（单位：亿人）

图表16：2020-2026年全球电竞行业总收入及预测（单位：亿美元）

图表17：2020-2026年全球电竞行业市场品牌投资收入及预测（单位：亿美元）

图表18：截至2019年全球电子竞技行业区域结构（单位：亿美元，%）

图表19：截至2019年全球电子竞技行业产品结构（单位：亿美元，%）

图表20：截至2019年全球赞助电竞赛事知名企业名单

图表21：截至2019年全球电子竞技行业竞争分析

图表22：2019-2019年中国电子竞技行业市场规模（单位：亿元）

图表23：2019-2019年中国电子竞技行业用户规模（单位：亿人，%）

图表24：2019-2019年中国电子竞技行业赛事规模（单位：场）

图表25：2019-2019年中国电子竞技行业直播用户规模（单位：亿人，%）

图表26：2019年全球电子竞技收入结构（单位：%）

图表27：2019年电竞赛事用户参与度（单位：%）

图表28：2019年电子竞技体育运动认可度超过70%（单位：%）

图表29：截至2019年电子竞技体育化推动政策

图表30：2019年中国游戏市场占比（单位：%）

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202005/164502.html>