

中国电子竞技行业现状深度研究与发展趋势预测报告（2022-2029年）

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《中国电子竞技行业现状深度研究与发展趋势预测报告（2022-2029年）》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<http://www.chinabaogao.com/baogao/202209/610062.html>

报告价格：电子版: 8200元 纸介版：8200元 电子和纸介版: 8500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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、报告目录及图表目录

电子竞技是电子游戏比赛达到“竞技”层面的体育项目，就是利用电子设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力和体力结合的比拼。通过电子竞技，可以锻炼和提高参与者的思维能力、反应能力、四肢协调能力和意志力，培养团队精神。

国家层面电子竞技行业相关政策

近些年来，为了促进电子竞技行业发展，我国颁布了多项关于支持、鼓励、规范电子竞技行业的相关政策，如工业和信息化部发布的《关于印发《5G应用“扬帆”行动计划(2021-2023年)》的通知》打造AR/VR业务支撑平台和云化内容聚合分发平台，推动与5G结合的社交、演播观影、电子竞技、数字艺术等互动内容产业发展。

国家层面电子竞技行业相关政策	发布时间	发布部门	政策名称	主要内容
	2022-04-25	国务院办公厅	关于进一步释放消费潜力促进消费持续恢复的意见	推进第五代移动通信(5G)、物联网、云计算、人工智能、区块链、大数据等领域标准研制，加快超高清视频、互动视频、沉浸式视频、云游戏、虚拟现实、增强现实、可穿戴等技术标准预研，加强与相关应用标准的衔接配套。
	2022-01-12	国务院	关于印发“十四五”数字经济发展规划的通知	加强超高清电视普及应用，发展互动视频、沉浸式视频、云游戏等新业态。创新发展“云生活”服务，深化人工智能、虚拟现实、8K高清视频等技术的融合，拓展社交、购物、娱乐、展览等领域的应用，促进生活消费品质升级。
	2021-10-25	商务部、中央宣传部等17部门	关于支持国家文化出口基地高质量发展若干措施的通知	加快发展新型文化企业、文化业态、文化消费模式，壮大数字创意、网络视听、数字出版、数字娱乐、线上演播等产业，鼓励优秀传统文化产品、文化创意产品和影视剧、游戏等数字文化产品“走出去”。
	2021-07-12	工业和信息化部	关于印发《5G应用“扬帆”行动计划(2021-2023年)》的通知	打造AR/VR业务支撑平台和云化内容聚合分发平台，推动与5G结合的社交、演播观影、电子竞技、数字艺术等互动内容产业发展。
	2021-05-06	文旅部	“十四五”文化产业发展规划	推动娱乐业转型升级、创新发展，实施阳光娱乐行动，开发健康向上、技术先进的新型娱乐方式，创新娱乐业态和产品。促进电子竞技与游戏游艺行业融合发展。鼓励开发沉浸式娱乐体验产品。
	2020-12-04	文旅部、	关于进一步优化营商环境推动互联网上网服务行业规范发展的通知	支持上网服务场所开发商务培训、拓展训练、电子竞技、旅游推广、快递寄存、线下体验等新服务，为周边社区及企事业单位提供“众创空间”、
				电子商务等项目，上网服务场所兼营其他服务项目的，应当依法依规办理相关手续。
	2020-02-19	工业和信息化部	关于运用新一代信息技术支撑服务疫情防控和复工复产工作的通知	支持完善疫情期间网络零售服务和物流配送体系，加强电子图书、影视、游戏等领域数字文化产品和服务的开发，形成丰富多样的“零接触”购物和娱乐模式，确保百姓生活必需品和精神营养品供应。
	2018-10-11	国务院办公厅	关于印发完善促进消费体制机制实施方案(2018—2020年)的通知	积极培育冰雪运动、山地

户外运动、水上运动、航空运动、汽车摩托车运动、电竞运动等体育消费新业态。

2018-02-09 国家税务总局 关于税收协定执行若干问题的公告

参加台球、象棋、桥牌比赛、电子竞技等具有娱乐性质的赛事的活动。2017-04-20 文化部
文化部“十三五”时期文化产业发展规划 提出推进游戏产业结构升级，推动网络游戏、电子
游戏等游戏门类协调发展，促进移动游戏、电子竞技、游戏直播、虚拟现实游戏等新业态发
展。2016-10-31 国务院办公厅 关于加快发展健身休闲产业的指导意见 推动极限运动、电
子竞技、击剑、马术、高尔夫等时尚运动项目健康发展，培育相关专业培训市场。

2016-09-13 文化部 关于推动文化娱乐行业转型升级的意见 鼓励游戏游艺设备生产企业积极
引入体感、多维特效、虚拟现实、增强现实等技术;支持打造区域性、全国性乃至国际性游
戏游艺竞技赛事，带动行业发展;全面放开游戏游艺设备的生产和销售。

资料来源：观研天下数据中心整理

部分省市电子竞技行业相关政策

为了响应国家号召，各省市积极推动电子竞技行业发展，发布了一系列政策推进电子竞技产
业发展，如《关于印发《“十四五”时期健康北京建设规划》的通知》、《关于促进全民健身
和体育消费推动体育产业高质量发展的实施意见》等。

部分省市电子竞技行业相关政策 省市 发布时间 政策名称 主要内容 北京 2021-12-29
关于印发《“十四五”时期健康北京建设规划》的通知支持体育赛事与文化娱乐深度结合，推
进体育竞赛表演业创新发展。鼓励体育社会组织和市场主体举办电子竞技比赛活动。

2021-06-11 关于促进全民健身和体育消费推动体育产业高质量发展的实施意见
鼓励体育社会组织和市场主体举办电子竞技比赛活动。提高青少年和校园体育赛事影响力。

2021-02-05 文化旅游领域“两区”建设工作方案 大力扶持新兴文化业态，积极推动网络视听
、网络游戏、数字音乐、电子竞技等相关产业健康发展。 湖北 2021-11-19

省人民政府关于印发湖北省服务业发展“十四五”规划的通知实施文化产业数字化战略，推进
国家文化大数据华中区域中心、湖北省文化大数据中心等建设，积极培育数字创意、电子竞
技、网络娱乐、数字阅读、文博创意产品等新型文化消费业态。 2018-08-29

省人民政府办公厅关于进一步激发社会领域投资活力的实施意见 鼓励社会资本进入冰雪、
水上、航空、户外运动、汽车、摩托车、电子竞技、体育旅游等新兴体育产业领域，满足消
费者的多元化、个性化消费需求。 内蒙古 2021-01-28

关于进一步优化营商环境推动互联网上网服务行业规范发展的通知 支持上网服务场所开发
商务培训、拓展训练、电子竞技、旅游推广、快递寄存、线下体验等新服务,为周边社区及
企事业单位提供“众创空间”、电子商务等项目,上网服务场所兼营其他服务项目的,应当依法
依规办理相关手续。 黑龙江 2019-06-07

关于印发“数字龙江”发展规划（2019—2025年）的通知支持我省市场主体与国内电
子竞技运营商、硬件设备供应商等开展合作，承接电子竞技内容制作与分发、硬件产品开发和
运维服务转移，带动电子竞技产品研发和周边产品设计、制作、销售等关联产业协同发展

。2018-02-09关于印发黑龙江省人工智能产业三年专项行动计划（2018—2020年）等6个专项行动计划的通知 以营造发展环境为保障，围绕电子竞技赛事活动，突出企业市场主体地位，在网络游戏、动漫、衍生品开发等相关领域，培育形成一批具有发展潜力和良好市场前景的重点企业，扩大电子竞技产品和服务的有效供给，带动关联产业协同发展，加快形成健康有序的产业格局，不断满足人民日益增长的美好生活需要，推动电子竞技产业成为中观层面新增长点。

山西

2017-08-17

山西省人民政府办公厅关于加快发展健身休闲产业的实施意见

推动电子竞技、漂流、滑雪、马术等时尚运动项目健康规范发展。 天津 2017-07-12

关于加快发展健身休闲产业的实施意见 推动高端健身休闲产业发展。引导社会力量参与健身休闲设施建设运营，积极培育电子竞技、击剑、马术、高尔夫等时尚休闲运动项目。

河南 2016-09-06 关于印发扩大和促进消费带动转型升级行动实施方案的通知 开展电子竞技游戏游艺赛事活动。加强组织协调和监督管理,做好知识产权监管保护和对青少年的教育引导工作,整合动漫、手游等相关产业资源,组织相关赛事活动,打造本土电子竞技品牌赛事。

资料来源：观研天下数据中心整理（YA）

观研报告网发布的《中国电子竞技行业现状深度研究与发展趋势预测报告（2022-2029年）》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

行业报告是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。观研天下是国内知名的行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据，企业数据主要来自于国家统计局规模企业统计数据库及证券交易所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。本研究报告采用的行业分析方法包括波特五力模型分析法、SWOT分析法、PEST分析法，对行业进行全面的内外部环境分析，同时通过资深分析师对目前国家经济形势的走势以及市场发展趋势和当前行业热点分析，预测行业未来的发展方

向、新兴热点、市场空间、技术趋势以及未来发展战略等。

【目录大纲】

第一章 2018-2022年中国电子竞技行业发展概述

第一节 电子竞技行业发展情况概述

一、电子竞技行业相关定义

二、电子竞技特点分析

三、电子竞技行业基本情况介绍

四、电子竞技行业经营模式

1、生产模式

2、采购模式

3、销售/服务模式

五、电子竞技行业需求主体分析

第二节 中国电子竞技行业生命周期分析

一、电子竞技行业生命周期理论概述

二、电子竞技行业所属的生命周期分析

第三节 电子竞技行业经济指标分析

一、电子竞技行业的赢利性分析

二、电子竞技行业的经济周期分析

三、电子竞技行业附加值的提升空间分析

第二章 2018-2022年全球电子竞技行业市场发展现状分析

第一节 全球电子竞技行业发展历程回顾

第二节 全球电子竞技行业市场规模与区域分布情况

第三节 亚洲电子竞技行业地区市场分析

一、亚洲电子竞技行业市场现状分析

二、亚洲电子竞技行业市场规模与市场需求分析

三、亚洲电子竞技行业市场前景分析

第四节 北美电子竞技行业地区市场分析

一、北美电子竞技行业市场现状分析

二、北美电子竞技行业市场规模与市场需求分析

三、北美电子竞技行业市场前景分析

第五节 欧洲电子竞技行业地区市场分析

一、欧洲电子竞技行业市场现状分析

二、欧洲电子竞技行业市场规模与市场需求分析

三、欧洲电子竞技行业市场前景分析

第六节 2022-2029年世界电子竞技行业分布走势预测

第七节 2022-2029年全球电子竞技行业市场规模预测

第三章 中国电子竞技行业产业发展环境分析

第一节我国宏观经济环境分析

第二节我国宏观经济环境对电子竞技行业的影响分析

第三节中国电子竞技行业政策环境分析

一、行业监管体制现状

二、行业主要政策法规

三、主要行业标准

第四节政策环境对电子竞技行业的影响分析

第五节中国电子竞技行业产业社会环境分析

第四章 中国电子竞技行业运行情况

第一节中国电子竞技行业发展状况情况介绍

一、行业发展历程回顾

二、行业创新情况分析

三、行业发展特点分析

第二节中国电子竞技行业市场规模分析

一、影响中国电子竞技行业市场规模的因素

二、中国电子竞技行业市场规模

三、中国电子竞技行业市场规模解析

第三节中国电子竞技行业供应情况分析

一、中国电子竞技行业供应规模

二、中国电子竞技行业供应特点

第四节中国电子竞技行业需求情况分析

一、中国电子竞技行业需求规模

二、中国电子竞技行业需求特点

第五节中国电子竞技行业供需平衡分析

第五章 中国电子竞技行业产业链和细分市场分析

第一节中国电子竞技行业产业链综述

一、产业链模型原理介绍

二、产业链运行机制

三、电子竞技行业产业链图解

第二节中国电子竞技行业产业链环节分析

一、上游产业发展现状

二、上游产业对电子竞技行业的影响分析

三、下游产业发展现状

四、下游产业对电子竞技行业的影响分析

第三节我国电子竞技行业细分市场分析

一、细分市场一

二、细分市场二

第六章 2018-2022年中国电子竞技行业市场竞争分析

第一节中国电子竞技行业竞争现状分析

一、中国电子竞技行业竞争格局分析

二、中国电子竞技行业主要品牌分析

第二节中国电子竞技行业集中度分析

一、中国电子竞技行业市场集中度影响因素分析

二、中国电子竞技行业市场集中度分析

第三节中国电子竞技行业竞争特征分析

一、企业区域分布特征

二、企业规模分布特征

三、企业所有制分布特征

第七章 2018-2022年中国电子竞技行业模型分析

第一节中国电子竞技行业竞争结构分析（波特五力模型）

一、波特五力模型原理

二、供应商议价能力

三、购买者议价能力

四、新进入者威胁

五、替代品威胁

六、同业竞争程度

七、波特五力模型分析结论

第二节中国电子竞技行业SWOT分析

一、SOWT模型概述

二、行业优势分析

三、行业劣势

四、行业机会

五、行业威胁

六、中国电子竞技行业SWOT分析结论

第三节中国电子竞技行业竞争环境分析（PEST）

一、PEST模型概述

二、政策因素

三、经济因素

四、社会因素

五、技术因素

六、PEST模型分析结论

第八章 2018-2022年中国电子竞技行业需求特点与动态分析

第一节中国电子竞技行业市场动态情况

第二节中国电子竞技行业消费市场特点分析

一、需求偏好

二、价格偏好

三、品牌偏好

四、其他偏好

第三节电子竞技行业成本结构分析

第四节电子竞技行业价格影响因素分析

一、供需因素

二、成本因素

三、其他因素

第五节中国电子竞技行业价格现状分析

第六节中国电子竞技行业平均价格走势预测

一、中国电子竞技行业平均价格趋势分析

二、中国电子竞技行业平均价格变动的影响因素

第九章 中国电子竞技行业所属行业运行数据监测

第一节中国电子竞技行业所属行业总体规模分析

一、企业数量结构分析

二、行业资产规模分析

第二节中国电子竞技行业所属行业产销与费用分析

一、流动资产

二、销售收入分析

三、负债分析

四、利润规模分析

五、产值分析

第三节中国电子竞技行业所属行业财务指标分析

一、行业盈利能力分析

二、行业偿债能力分析

三、行业营运能力分析

四、行业发展能力分析

第十章 2018-2022年中国电子竞技行业区域市场现状分析

第一节中国电子竞技行业区域市场规模分析

一、影响电子竞技行业区域市场分布的因素

二、中国电子竞技行业区域市场分布

第二节中国华东地区电子竞技行业市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区电子竞技行业市场分析

(1) 华东地区电子竞技行业市场规模

(2) 华南地区电子竞技行业市场现状

(3) 华东地区电子竞技行业市场规模预测

第三节华中地区市场分析

一、华中地区概述

二、华中地区经济环境分析

三、华中地区电子竞技行业市场分析

(1) 华中地区电子竞技行业市场规模

(2) 华中地区电子竞技行业市场现状

(3) 华中地区电子竞技行业市场规模预测

第四节华南地区市场分析

一、华南地区概述

二、华南地区经济环境分析

三、华南地区电子竞技行业市场分析

(1) 华南地区电子竞技行业市场规模

(2) 华南地区电子竞技行业市场现状

(3) 华南地区电子竞技行业市场规模预测

第五节 华北地区电子竞技行业市场分析

一、华北地区概述

二、华北地区经济环境分析

三、华北地区电子竞技行业市场分析

(1) 华北地区电子竞技行业市场规模

(2) 华北地区电子竞技行业市场现状

(3) 华北地区电子竞技行业市场规模预测

第六节 东北地区市场分析

一、东北地区概述

二、东北地区经济环境分析

三、东北地区电子竞技行业市场分析

(1) 东北地区电子竞技行业市场规模

(2) 东北地区电子竞技行业市场现状

(3) 东北地区电子竞技行业市场规模预测

第七节 西南地区市场分析

一、西南地区概述

二、西南地区经济环境分析

三、西南地区电子竞技行业市场分析

(1) 西南地区电子竞技行业市场规模

(2) 西南地区电子竞技行业市场现状

(3) 西南地区电子竞技行业市场规模预测

第八节 西北地区市场分析

一、西北地区概述

二、西北地区经济环境分析

三、西北地区电子竞技行业市场分析

(1) 西北地区电子竞技行业市场规模

(2) 西北地区电子竞技行业市场现状

(3) 西北地区电子竞技行业市场规模预测

第九节 2022-2029年中国电子竞技行业市场规模区域分布预测

第十一章 电子竞技行业企业分析（随数据更新有调整）

第一节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

- 1、主要经济指标情况
- 2、企业盈利能力分析
- 3、企业偿债能力分析
- 4、企业运营能力分析
- 5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

第二节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第三节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第四节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第五节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

.....

第十二章 2022-2029年中国电子竞技行业发展前景分析与预测

第一节 中国电子竞技行业未来发展前景分析

一、电子竞技行业国内投资环境分析

二、中国电子竞技行业市场机会分析

三、中国电子竞技行业投资增速预测

第二节 中国电子竞技行业未来发展趋势预测

第三节 中国电子竞技行业规模发展预测

- 一、中国电子竞技行业市场规模预测
- 二、中国电子竞技行业市场规模增速预测
- 三、中国电子竞技行业产值规模预测
- 四、中国电子竞技行业产值增速预测
- 五、中国电子竞技行业供需情况预测
- 第四节中国电子竞技行业盈利走势预测

第十三章 2022-2029年中国电子竞技行业进入壁垒与投资风险分析

第一节中国电子竞技行业进入壁垒分析

- 一、电子竞技行业资金壁垒分析
- 二、电子竞技行业技术壁垒分析
- 三、电子竞技行业人才壁垒分析
- 四、电子竞技行业品牌壁垒分析
- 五、电子竞技行业其他壁垒分析

第二节电子竞技行业风险分析

- 一、电子竞技行业宏观环境风险
- 二、电子竞技行业技术风险
- 三、电子竞技行业竞争风险
- 四、电子竞技行业其他风险

第三节中国电子竞技行业存在的问题

第四节中国电子竞技行业解决问题的策略分析

第十四章 2022-2029年中国电子竞技行业研究结论及投资建议

第一节观研天下中国电子竞技行业研究综述

- 一、行业投资价值
- 二、行业风险评估

第二节中国电子竞技行业进入策略分析

- 一、目标客户群体
- 二、细分市场选择
- 三、区域市场的选择

第三节 电子竞技行业营销策略分析

- 一、电子竞技行业产品策略
- 二、电子竞技行业定价策略
- 三、电子竞技行业渠道策略
- 四、电子竞技行业促销策略

第四节观研天下分析师投资建议

图表详见报告正文

详细请访问：<http://www.chinabaogao.com/baogao/202209/610062.html>