

中国电子竞技行业现状深度研究与未来投资分析报告（2024-2031）

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未来投资分析报告（2024-2031）》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/202312/682198.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

电子竞技简称电子竞技，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。2003年11月18日，国家体育总局正式批准将电子竞技列为第99个正式体育竞赛项目，这一年也被称为中国电子竞技发展的“元年”。其后经过二十年的发展，我国电子竞技行业产业链逐渐完善。从产业链来看，上游主要是电子竞技游戏研发和运营；中游包括赛事运营、电子竞技内容制作等；下游产业链则由电子竞技直播、电子竞技媒体和其他衍生产品组成。

资料来源：公开资料、观研天下整理

12月20日，由中国音像与数字出版协会在“2023年度中国电竞产业年会”上发布的《2023年度中国电子竞技产业报告》显示，2023年，我国电子竞技用户规模为4.88亿人，同比微增0.1%；产业实际收入为263.5亿元，同比下降1.31%。其中，电子竞技内容直播收入占比最高，达到80.87%。

数据来源：中国音像与数字出版协会、观研天下整理

此外，今年的电子竞技行业备受瞩目，尤其是在9月份举办的杭州亚运会上，电子竞技作为亚运会比赛项目，取得四金一铜的好成绩，为国争光的同时，改变了更多社会公众对于电子竞技的认识，也吸引更多人加入到电子竞技行业中来。目前，我国电子竞技行业逐渐往多元化方向发展，正走向规范化、健康化、主流化和国际化道路。

政策方面，近些年来为了推动电子竞技行业的发展，我国陆续发布了许多相关政策，如2022年7月国务院发布的《关于推进对外文化贸易高质量发展的意见》提到持数字艺术、云展览和沉浸体验等新型业态发展，积极培育网络文学、网络视听、网络音乐、网络表演、网络游戏、数字电影、数字动漫、数字出版、线上演播、电子竞技等领域出口竞争优势，提升文化价值，打造具有国际影响力的中华文化符号。

我国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 2020年8月 商务部 关于印发北京、湖南、安徽自由贸易试验区总体方案及浙江自由贸易试验区扩展区域方案的通知 加强湘粤港澳四地文化创意产业合作，实现文化创意产业优势资源对接。积极打造全球领先的5G视频和电子竞技产业基地。积极打造全球领先的5G视频和电子竞技产业基地。

2020年12月 文化和旅游部 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 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。 2021年4月 商务部

关于推进海南自由贸易港贸易自由化便利化若干措施的通知 在海南自由贸易港建设国家对外文化贸易基地，促进动漫游戏、电子竞技、影视制作、旅游演艺、创意设计、版权交易等

重点文化服务贸易发展。 2021年5月 文化和旅游部 “十四五”文化产业发展规划
促进电子竞技与游戏游艺行业融合发展。 2021年7月 工业和信息化部

5G应用“扬帆”行动计划（2021-2023年）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。

2022年7月 商务部 关于推进对外文化贸易高质量发展的意见 支持数字艺术、云展览和沉浸式体验等新型业态发展，积极培育网络文学、网络视听、网络音乐、网络表演、网络游戏、数字电影、数字动漫、数字出版、线上演播、电子竞技等领域出口竞争优势，提升文化价值，打造具有国际影响力的中华文化符号。 2023年11月 文化和旅游部

互联网上网服务行业上云行动工作方案

鼓励和支持行业开展上云推介、云服务场所专项电竞赛事等活动。

资料来源：观研天下整理

为了响应国家号召，各省市出台一系列政策，积极推动电子竞技行业的发展，比如2022年2月云南省发布的《云南省“十四五”电子竞技产业发展规划》提出重点培育电竞龙头企业。鼓励国内外电竞龙头企业入滇发展，建设面向南亚东南亚区域业务总部。支持现有电竞市场主体拓宽发展业态，扩大发展规模，培育一批规模以上电竞及相关企业，吸引全国优质电竞俱乐部落户云南。引导全省各行业龙头开拓电竞产业领域，培育本土高水平电竞俱乐部。

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 北京市 2021年9月 北京培育建设国际消费中心城市实施方案(2021—2025年) 推动中关村科学城数字文化产业园等精品游戏研发基地和北京市电子竞技产业品牌中心等电竞平台项目建设。 湖南省 2021年12月 湖南省全民健身实施计划（2022—2025年）

积极培育击剑、赛车、射箭、电子竞技、轮滑、皮划艇等休闲体育运动项目。 江苏省 2021年12月 江苏省“十四五”公共服务规划 推动体育服务业向高品质、多样化升级，培育竞赛表演、健身休闲、场馆运营、体育培训等重点产业，推动水上、山地户外、冰雪、航空、

马拉松、自行车、击剑、马术、汽摩和电子竞技等引领性强的时尚运动项目发展。 云南省 2022年2月 云南省“十四五”电子竞技产业发展规划 重点培育电竞龙头企业。鼓励国内外电竞龙头企业入滇发展，建设面向南亚东南亚区域业务总部。支持现有电竞市场主体拓宽发展业态，扩大发展规模，培育一批规模以上电竞及相关企业，吸引全国优质电竞俱乐部落户云南。引导全省各行业龙头开拓电竞产业领域，培育本土高水平电竞俱乐部。 江西省

2022年4月 江西省电子商务“十四五”发展规划 引育线上生活服务平台，丰富电子书刊、网络音视频、网络游戏、线上演播、电子竞技等数字内容产品。 河南省 2022年7月

加快建设体育河南实施方案 积极培育街舞、户外徒步、体育舞蹈、航空、水上、射击、射箭、击剑、轮滑、电子竞技等具有前沿、时尚和消费引领特征的运动项目。 北京市

2023年3月 北京城市副中心文化旅游区发展建设三年行动计划(2023-2025年) 发展培育数字创意产业，以科技赋能活化文化资源，支持发展数字音乐、网络文学、电竞、动漫、新视听等新业态 云南省 2023年9月 关于恢复和扩大消费的若干措施

推广冰雪、电子竞技、露营等时尚运动，办好第一届中国户外运动产业大会。

资料来源：观研天下整理

随着人们对电子竞技赛事关注度的增加和各地政策的推动下，近几年来，我国电子竞技行业热度不减。企查查数据显示，2016年-2022年，我国电子竞技行业新增企业注册数量不断增加，由2016年的0.27万家增长至2022年的3.79万家，增长超过10倍。2023年1-11月，我国电子竞技行业新增企业注册数量为2.70万家。

数据来源：企查查、观研天下整理

注：以上数字均保留四舍五入

截至2023年12月21日，我国电子竞技行业相关企业注册数量累计超过12万家，企业竞争趋向内卷化。数据显示，排名前五的省份依次是海南省、安徽省、广东省、江苏省和上海市，注册数量分别为15356家、11100家、8971家、8628家、7735家，分别占比12.79%、9.25%、7.47%、7.19%和6.44%。

资料来源：企查查、观研天下整理

在电子竞技游戏研发和运营这两个细分市场，腾讯和网易的竞争优势最大，尤其是腾讯，拥有王者荣耀、和平精英等多款电子竞技游戏，且代理运营英雄联盟等电子竞技游戏，是电子竞技行业产业链上游的头部企业之一。在电子竞技直播这个细分市场，虎牙和哔哩哔哩具有的较高的话语权，直播赛事场次最多，有较大的影响力。

此外，在东方财富网显示的电子竞技概念板块中，截至2023年12月，涉及电子竞技产业链的相关上市企业达到36家，包括中国移动（600941）、海信视像（600060）、北辰实业（601588）等公司，涉足电子竞技俱乐部、电子竞技游戏研发和直播等细分市场。从这36家上市公司的业绩来看，2023年前三季度营业收入和归母净利润实现双双增长的企业有14家，双双下降的企业有9家。其中宋城演艺（300144）营业收入和归母净利润增长最快，分别为316.77%和938.93%。

2023年前三季度我国电竞行业营业收入和归母净利润均实现增长的企业情况	公司简称
营业收入 同比增长 归母净利润 同比增长	中国移动（600941） 7756亿元 7.2% 1055亿元 7.08%
	海信视像（600060） 392.3亿元 20.65% 16.28亿元 47.08%
	北辰实业（601588） 104.9亿元 19.66% 2725万元 103.46%
	世纪华通（002602） 97.87亿元 7.06% 14.29亿元 107.18%
	分众传媒（002027） 86.75亿元 17.71% 36.02亿元 69.06%
	东方明珠（600637） 56.06亿元 20.89% 7.862亿元 149.1%
	恺英网络（002517） 30.29亿元 7.23% 10.82亿元 18.39%
	漫步者（002351） 18.62亿元 21.56% 2.775亿元 61.58%
	宋城演艺（300144） 16.18亿元 316.77% 7.871亿元 938.93%
	星辉娱乐（300043） 14.66亿元 12.77% 5727万元 216.28%
	深赛格（000058） 13.81亿元 5.25% 1.408亿元 632.26%
	天娱数科（002354） 13.57亿元 3.53% 1357万元

150.06%% 华立科技（301011） 5.95亿元 28.04% 4469万元 129.99%
博瑞传播（600880） 4.356亿元 18.73% 3986万元 2.19%

数据来源：各公司财报、观研天下整理

国内投融资方面，根据IT橘子网站数据显示，2018年我国电子竞技行业投融资数量和金额最高，分别为43起和73.6亿元。2023年截止至12月21日，其投融资数量达到11起，已披露投融资金额为24.5亿元。

数据来源：IT橘子、观研天下整理

从今年的投融资情况来看，3月的投融资数量最高，达到6起；2月的投融资金额最多，已披露金额达到18亿元。

数据来源：IT橘子、观研天下整理

2023年1-12月21日我国电子竞技行业共发生的11起投融资事件中，已披露英雄体育VSPN融资金额最高，在C轮融资金额为18亿人民币。

时间	公司简称	行业	轮次	融资金额
2023-11-1	AG超玩会	体育运动	B+轮	数千万人民币
2023-08-23	比夫电竞	游戏	战略投资	未透露
2023-07-05	溯心文化	游戏	Pre-A轮	数千万人民币
22023-04-12	LGD/LGD电子竞技俱乐部	体育运动	战略投资	未透露
2023-03-29	欧伏安	先进制造	战略投资	未透露
2023-03-28	天天电竞	体育运动	战略投资	数千万人民币
2023-03-24	亿思贝斯	体育运动	天使轮	数千万人民币
2023-03-13	彼真科技	元宇宙	天使轮	数千万人民币
2023-03-09	ImbaTV/英雄传媒	体育运动	战略投资	未透露
2023-03-03	隆匠网络	游戏	战略投资	未透露
2023-02-17	英雄体育VSPN	体育运动	C轮	18亿人民币

数据来源：IT橘子、观研天下整理（WJ）

注：上述信息仅供参考，具体内容请以报告正文为准。

观研报告网发布的《中国电子竞技行业现状深度研究与未来投资分析报告（2024-2031）》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。

【目录大纲】

第一章 2019-2023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 2019-2023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 2024-2031年世界电子竞技行业分布走势预测

第七节 2024-2031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 2019-2023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 2019-2023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 2019-2023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 2019-2023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

第六节企业

- 一、企业概况
- 二、主营产品
- 三、运营情况
- 四、公司优势分析

第七节企业

- 一、企业概况
- 二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第八节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第九节企业

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 2024-2031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 2024-2031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 2024-2031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、行业目标客户群体

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/202312/682198.html>