

# 2020年中国电子竞技行业市场现状分析报告- 市场运营态势与发展前景研究

报告大纲

## 一、报告简介

观研报告网发布的《2020年中国电子竞技行业市场现状分析报告-市场运营态势与发展前景研究》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://baogao.chinabaogao.com/youxi/502526502526.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

### 【报告大纲】

#### 第一章：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

###### 1.1.2 电子竞技行业发展历程分析

###### 1.1.3 电子竞技与其他行业对比分析

###### 1.1.4 电子竞技游戏类型

###### 1.1.5 电子竞技内容形式

##### 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

###### 1.2.2 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

##### 1.3 电子竞技行业发展机遇与威胁分析

###### 1.3.1 电子竞技行业机遇分析

###### 1.3.2 电子竞技行业威胁分析

##### 1.4 电子竞技行业产业链分析

###### 1.4.1 产业链上游

###### 1.4.2 产业链中游

###### 1.4.3 产业链下游

##### 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 国产优质竞技游戏数量不足

##### 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 电竞赛事主场化

###### 1.6.3 电子竞技VR化

#### 第二章：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

### 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 全球电子竞技行业趋势分析

## 2.2 中国电子竞技行业发展现状

### 2.2.1 电子竞技行业市场规模

### 2.2.2 电子竞技行业发展现状

### 2.2.3 电子竞技内容制作平台发展现状

## 2.3 中国电子竞技行业发展特点

### 2.3.1 电子竞技全民化

### 2.3.2 电子竞技体育化

### 2.3.3 电子竞技移动化

## 2.4 中国电子竞技行业竞争格局分析

### 2.4.1 现有企业的竞争

### 2.4.2 潜在进入者威胁分析

### 2.4.3 替代品威胁分析

### 2.4.4 供应商议价能力分析

### 2.4.5 下游客户议价能力分析

### 2.4.6 行业竞争状况总结分析

## 第三章：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及现状

#### 3.1.1 中国手游行业发展

#### 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

### 3.2 移动电子竞技价值与作用

#### 3.2.1 移动电竞产业价值与作用

#### 3.2.2 移动电竞用户价值与作用

### 3.3 移动电子竞技发展痛点及解决方案

#### 3.3.1 移动电竞发展痛点

#### 3.3.2 移动电竞发展痛点解决方案

### 3.4 移动电子竞技发展趋势

## 第四章：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

#### 4.1.2 用户行为画像

### 4.2 移动电子竞技用户画像分析

#### 4.2.1 用户群体画像

#### 4.2.2 用户行为画像

### 4.3 电竞直播观看用户画像

#### 4.3.1 用户群体画像

#### 4.3.2 用户行为画像

## 第五章：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

#### 5.1.2 战队经济模式

#### 5.1.3 IP衍生模式

#### 5.1.4 明星运作模式

### 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 游戏开发商核心竞争力

#### 5.2.5 游戏开发商发展趋势

### 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 电子竞技俱乐部核心竞争力

#### 5.3.5 电子竞技俱乐部发展趋势

### 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 硬件公司核心竞争力

#### 5.4.5 硬件公司发展趋势

## 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 直播平台的核心竞争力

### 5.5.5 直播平台发展趋势

## 第六章：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 电子竞技游戏市场分析

#### 6.2.1 电子竞技游戏市场规模

#### 6.2.2 电子竞技游戏竞争格局

#### 6.2.3 电子竞技游戏平台情况

#### 6.2.4 电子竞技游戏发展趋势

### 6.3 电子竞技直播市场分析

#### 6.3.1 电子竞技直播市场规模

#### 6.3.2 电子竞技直播竞争格局

#### 6.3.3 电子竞技直播平台情况

#### 6.3.4 电子竞技直播发展趋势

### 6.4 电子竞技赛事市场分析

#### 6.4.1 电子竞技赛事市场规模

#### 6.4.2 电子竞技赛事市场现状

#### 6.4.3 电子竞技赛事竞争格局

#### 6.4.4 电子竞技典型赛事情况

#### 6.4.5 电子竞技赛事主办方情况

#### 6.4.6 电子竞技赛事发展趋势

### 6.5 电子竞技教育市场分析

#### 6.5.1 电子竞技教育市场发展现状

#### 6.5.2 电子竞技产业人才需求情况

#### 6.5.3 电子竞技教育难点

## 第七章：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）

#### 7.1.2 武汉斗鱼网络科技有限公司（斗鱼直播）

### 7.1.3 杭州开迅科技有限公司（触手直播）

## 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

### 7.2.2 英雄互娱科技股份有限公司

### 7.2.3 广州网易计算机系统有限公司

### 7.2.4 巨人网络集团股份有限公司

### 7.2.5 芜湖三七互娱网络科技集团股份有限公司

## 7.3 电子竞技俱乐部经营分析

### 7.3.1 EDG俱乐部

### 7.3.2 IG俱乐部

### 7.3.3 RNG俱乐部

### 7.3.4 WE俱乐部

## 第八章：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

#### 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 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

### 8.3 电子竞技行业投资机会与热点分析

#### 8.3.1 行业投资价值分析

#### 8.3.2 行业投资机会分析

#### 8.3.3 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

#### 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

## 图表目录

图表1：电子竞技特征

图表2：电子竞技行业发展历程

图表3：电子竞技与网络游戏对比分析

图表4：电子竞技与体育赛事对比分析

图表5：狭义电子竞技游戏类型

图表6：广义与泛娱乐电子竞技游戏类型

图表7：电子竞技内容形式

图表8：电子竞技行业相关政策汇总

图表详见报告正文· · · · · · (GYCYY)

## 【简介】

中国报告网是观研天下集团旗下的业内资深行业分析报告、市场深度调研报告提供商与综合行业信息门户。《2020年中国电子竞技行业市场现状分析报告-市场运营态势与发展前景研究》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。

它是业内企业、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、阿里巴巴、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。

更多好文每日分享，欢迎关注公众号

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/502526502526.html>