

# 2018年中国电子竞技行业分析报告- 市场深度分析与发展趋势研究

报告大纲

观研报告网

[www.chinabaogao.com](http://www.chinabaogao.com)

## 一、报告简介

观研报告网发布的《2018年中国电子竞技行业分析报告-市场深度分析与发展趋势研究》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/dianzishebei/343241343241.html>

报告价格：电子版: 7200元 纸介版：7200元 电子和纸介版: 7500

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（Electronic Sports）就是电子游戏比赛达到“竞技”层面的体育项目。电子竞技运动就是利用电子设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力对抗运动。通过运动，可以锻炼和提高参与者的思维能力、反应能力、心眼四肢协调能力和意志力，培养团队精神。电子竞技也是一种职业，和棋艺等非电子游戏比赛类似，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。2008年，国家体育总局将电子竞技改批为第78个正式体育竞赛项。

当地时间2017年10月28日，在瑞士洛桑举行的国际奥委会第六届峰会上，代表们对当前电子竞技产业的快速发展进行了讨论，最终同意将其视为一项“运动”。

2018年2月6日，中国首个高校电竞体系化联盟“富联盟”成立。

2022年杭州第19届亚运会将把电子竞技纳为正式比赛项目。

我国电子竞技发展史

资料来源：公开资料整理

经过多年的发展，电子竞技已经逐渐形成了完整的产业链。

电子竞技产业链

资料来源：观研天下数据中心整理(YM)

观研天下发布的《2018年中国电子竞技行业分析报告-市场深度分析与发展趋势研究》内容严谨、数据翔实，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动向、市场前景、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、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。

## 【报告大纲】

### 第一章 电子竞技行业相关概述

#### 1.1 电子竞技行业概况

##### 1.1.1 电子竞技的定义

##### 1.1.2 电子竞技的基本特征

##### 1.1.3 电子竞技的分类情况

#### 1.2 电子竞技相关行业概况

##### 1.2.1 电子竞技与网络游戏的区分

##### 1.2.2 电子竞技与体育项目关联分析

#### 1.3 电子竞技的行业构成

##### 1.3.1 电竞游戏赛事

##### 1.3.2 选手

##### 1.3.3 俱乐部

##### 1.3.4 赞助商

#### 1.4 电子竞技行业发展历程

### 第二章 电子竞技行业市场特点概述

#### 2.1 电子竞技行业市场概况

##### 2.1.1 网络游戏市场调研

##### 2.1.2 电子竞技市场渗透率

##### 2.1.3 电子竞技市场利润水平

#### 2.2 进入本行业的主要障碍

##### 2.2.1 资金准入障碍

##### 2.2.2 市场准入障碍

##### 2.2.3 技术与人才障碍

##### 2.2.4 其他障碍

#### 2.3 电子竞技赛事市场调研

##### 2.3.1 2016-2017年中大型赛事举办数量

##### 2.3.2 2017年主要电竞赛事项目与奖金

#### 2.4 电子竞技行业用户情况分析

##### 2.4.1 行业用户规模分析

##### 2.4.2 行业用户性别分布

### 2.4.3 行业用户年龄分布

## 第三章 2016-2017年中国电子竞技行业发展环境分析

### 3.1 电子竞技行业政治法律环境

#### 3.1.1 行业管理体制分析

#### 3.1.2 《2017年高等职业学校拟招生专业申报工作》

#### 3.1.3 《促进消费带动转型升级行动方案的通知》

#### 3.1.4 行业发展规划

### 3.2 电子竞技行业经济环境分析

#### 3.2.1 宏观经济形势分析

#### 3.2.2 宏观经济环境对行业的影响分析

### 3.3 电子竞技行业社会环境分析

#### 3.3.1 国民收入不断提升

#### 3.3.2 网民规模持续上升

#### 3.3.3 电竞越来越大众化

#### 3.3.4 电竞社会偏见改观

### 3.4 电子竞技行业技术环境分析

#### 3.4.1 网络提速降费

#### 3.4.2 智能终端的普及

#### 3.4.3 硬件设施的发展

#### 3.4.4 电竞游戏研发技术成熟

## 第四章 全球电子竞技行业发展概述

### 4.1 2016-2017年全球电子竞技行业发展情况概述

#### 4.1.1 全球电子竞技行业发展现状

#### 4.1.2 全球电子竞技行业发展特征

#### 4.1.3 全球电子竞技行业市场规模

### 4.2 2016-2017年全球主要地区电子竞技行业发展状况

#### 4.2.1 欧洲电子竞技行业发展情况概述

#### 4.2.2 美国电子竞技行业发展情况概述

#### 4.2.3 韩国电子竞技行业发展情况概述

### 4.3 2018-2024年全球电子竞技行业趋势预测分析

#### 4.3.1 全球电子竞技行业市场规模预测

#### 4.3.2 全球电子竞技行业趋势预测分析

#### 4.3.3 全球电子竞技行业发展趋势分析

#### 4.4 全球电子竞技行业重点企业发展分析

### 第五章 中国电子竞技行业发展概述

#### 5.1 中国电子竞技行业发展状况分析

##### 5.1.1 中国电子竞技行业发展阶段

##### 5.1.2 中国电子竞技行业发展总体概况

- 1、中国电子竞技处于高速发展期
- 2、80后90后成为电竞消费市场中坚力量
- 3、网络巨头纷纷布局电竞产业

##### 5.1.3 中国电子竞技行业发展特点分析

- 1、电子竞技产业日趋职业化
- 2、电子竞技内容产品多样化、精品化
- 3、赛事环节向职业体育化发展靠拢
- 4、游戏直播平台运营优势明显

#### 5.2 2016-2017年电子竞技行业发展现状

##### 5.2.1 2016-2017年中国电子竞技行业市场规模

##### 5.2.2 2016-2017年中国电子竞技行业发展分析

##### 5.2.3 2016-2017年中国电子竞技企业发展分析

#### 5.3 2018-2024年中国电子竞技行业面临的困境及对策

##### 5.3.1 中国电子竞技行业面临的困境

- 1、盈利模式单一
- 2、电竞产业覆盖分布不平均
- 3、电竞人才断层
- 4、企业各自为战

##### 5.3.2 中国电子竞技行业发展的对策

##### 5.3.3 国内电子竞技企业的出路分析

### 第六章 中国电子竞技行业市场运行分析

#### 6.1 2016-2017年中国电子竞技行业总体规模分析

##### 6.1.1 企业数量结构分析

##### 6.1.2 人员规模状况分析

##### 6.1.3 行业资产规模分析

##### 6.1.4 行业市场规模分析

#### 6.2 2016-2017年中国电子竞技行业产销情况分析

##### 6.2.1 中国电子竞技行业工业总产值

#### 6.2.2 中国电子竞技行业工业销售产值

#### 6.2.3 中国电子竞技行业产销率

### 6.3 2016-2017年中国电子竞技行业市场供需分析

#### 6.3.1 中国电子竞技行业供给分析

#### 6.3.2 中国电子竞技行业需求分析

#### 6.3.3 中国电子竞技行业供需平衡

### 6.4 2016-2017年中国电子竞技行业财务指标总体分析

#### 6.4.1 行业盈利能力分析

#### 6.4.2 行业偿债能力分析

#### 6.4.3 行业营运能力分析

#### 6.4.4 行业发展能力分析

## 第七章 中国电子竞技行业细分市场调研

### 7.1 移动电子竞技市场

#### 7.1.1 市场发展现状概述

#### 7.1.2 行业市场规模分析

#### 7.1.3 行业市场需求分析

#### 7.1.4 产品市场潜力分析

### 7.2 电子竞技游戏市场

#### 7.2.1 市场发展现状概述

#### 7.2.2 行业市场规模分析

#### 7.2.3 主流类别市场发展状况

#### 7.2.4 产品市场潜力分析

#### 7.2.5 商业模式成功案例

##### 1、《反恐精英》

##### 2、《魔兽争霸》

##### 3、《DOTA2》

##### 4、《英雄联盟》

### 7.3 电子竞技赛事市场

#### 7.3.1 市场发展现状概述

#### 7.3.2 行业市场规模分析

#### 7.3.3 行业市场需求分析

#### 7.3.4 产品市场潜力分析

#### 7.3.5 商业模式成功案例

##### 1、WCA（世界电子竞技大赛）

2、WEC（世界电子竞技嘉年华）

3、NEST（全国电子竞技大赛）

7.4 电子竞技直播平台市场

7.4.1 市场发展现状概述

7.4.2 平台用户规模分析

7.4.3 平台市场竞争状况

7.4.4 平台市场发展趋势

7.4.5 商业模式成功案例

1、虎牙直播

2、斗鱼TV

3、熊猫直播

## 第八章 中国电子竞技行业上、下游产业链分析

8.1 电子竞技行业产业链概述

8.1.1 产业链的定义

8.1.2 电子竞技行业产业链

8.1.3 主要环节的增值空间

8.2 电子竞技行业主要上游产业发展分析

8.2.1 游戏运营产业发展现状

8.2.2 赛事运营产业发展现状

8.2.3 上游产业对行业的影响

8.3 电子竞技行业主要下游产业发展分析

8.3.1 电竞媒体需求分析

8.3.2 电竞受众需求分析

8.3.3 下游产业对行业的影响

## 第九章 中国电子竞技行业市场竞争格局分析

9.1 中国电子竞技行业竞争结构分析

9.1.1 行业上游议价能力

9.1.2 行业下游议价能力

9.1.3 行业新进入者威胁

9.1.4 行业替代产品威胁

9.1.5 行业现有企业竞争

9.2 中国电子竞技行业竞争格局分析

9.2.1 行业区域分布格局

9.2.2 行业企业规模格局

9.2.3 行业企业性质格局

9.2.4 行业集中度分析

9.3 中国电子竞技行业竞争SWOT分析

9.3.1 行业优势分析

9.3.2 行业劣势分析

9.3.3 行业机会分析

9.3.4 行业威胁分析

9.4 中国电子竞技行业竞争策略

9.4.1 我国电子竞技市场竞争的优势

9.4.2 电子竞技行业竞争能力提升途径

9.4.3 提高电子竞技行业核心竞争力的对策

第十章 中国电子竞技行业领先企业竞争力分析

10.1 完美世界股份有限公司

10.1.1 企业发展基本情况

10.1.2 企业电子竞技业务布局

10.1.3 企业竞争优势分析

10.1.4 企业经营状况分析

10.1.5 企业最新发展动态

10.1.6 企业投资前景分析

10.2 浙报数字文化集团股份有限公司

10.2.1 企业发展基本情况

10.2.2 企业电子竞技业务布局

10.2.3 企业竞争优势分析

10.2.4 企业经营状况分析

10.2.5 企业最新发展动态

10.2.6 企业投资前景分析

10.3 深圳中青宝互动网络股份有限公司

10.3.1 企业发展基本情况

10.3.2 企业电子竞技业务布局

10.3.3 企业竞争优势分析

10.3.4 企业经营状况分析

10.3.5 企业最新发展动态

10.3.6 企业投资前景分析

#### 10.4 大唐电信科技股份有限公司

10.4.1 企业发展基本情况

10.4.2 企业电子竞技业务布局

10.4.3 企业竞争优势分析

10.4.4 企业经营状况分析

10.4.5 企业最新发展动态

10.4.6 企业投资前景分析

#### 10.5 北京掌趣科技股份有限公司

10.5.1 企业发展基本情况

10.5.2 企业电子竞技业务布局

10.5.3 企业竞争优势分析

10.5.4 企业经营状况分析

10.5.5 企业最新发展动态

10.5.6 企业投资前景分析

#### 10.6 上海东方明珠新媒体股份有限公司

10.6.1 企业发展基本情况

10.6.2 企业电子竞技业务布局

10.6.3 企业竞争优势分析

10.6.4 企业经营状况分析

10.6.5 企业最新发展动态

10.6.6 企业投资前景分析

#### 10.7 金亚科技股份有限公司

10.7.1 企业发展基本情况

10.7.2 企业电子竞技业务布局

10.7.3 企业竞争优势分析

10.7.4 企业经营状况分析

10.7.5 企业最新发展动态

10.7.6 企业投资前景分析

#### 10.8 杭州顺网科技股份有限公司

10.8.1 企业发展基本情况

10.8.2 企业电子竞技业务布局

10.8.3 企业竞争优势分析

10.8.4 企业经营状况分析

10.8.5 企业最新发展动态

10.8.6 企业投资前景分析

## 10.9 深圳赛格股份有限公司

### 10.9.1 企业发展基本情况

### 10.9.2 企业电子竞技业务布局

### 10.9.3 企业竞争优势分析

### 10.9.4 企业经营状况分析

### 10.9.5 企业最新发展动态

### 10.9.6 企业投资前景分析

## 10.10 奥飞娱乐股份有限公司

### 10.10.1 企业发展基本情况

### 10.10.2 企业电子竞技业务布局

### 10.10.3 企业竞争优势分析

### 10.10.4 企业经营状况分析

### 10.10.5 企业最新发展动态

### 10.10.6 企业投资前景分析

## 第十一章 2018-2024年中国电子竞技行业发展趋势与前景分析

### 11.1 2018-2024年中国电子竞技市场趋势预测

#### 11.1.1 2018-2024年电子竞技市场发展潜力

#### 11.1.2 2018-2024年电子竞技市场趋势预测展望

#### 11.1.3 2018-2024年电子竞技细分行业趋势预测分析

### 11.2 2018-2024年中国电子竞技市场发展趋势预测

#### 11.2.1 2018-2024年电子竞技行业发展趋势

##### 1、泛娱乐内容趋势化明显

##### 2、VR电竞成为未来电竞主流趋势

##### 3、电竞俱乐部或将迎来发展契机

##### 4、游戏直播内容成为未来竞争关键

#### 11.2.2 2018-2024年电子竞技市场规模预测

#### 11.2.3 2018-2024年电子竞技行业应用趋势预测

#### 11.2.4 2018-2024年细分市场发展趋势预测

### 11.3 2018-2024年中国电子竞技行业供需预测

#### 11.3.1 2018-2024年中国电子竞技行业供给预测

#### 11.3.2 2018-2024年中国电子竞技行业需求预测

#### 11.3.3 2018-2024年中国电子竞技供需平衡预测

### 11.4 影响企业生产与经营的关键趋势

#### 11.4.1 行业发展有利因素与不利因素

- 11.4.2 市场整合成长趋势
- 11.4.3 需求变化趋势及新的商业机遇预测
- 11.4.4 企业区域市场拓展的趋势
- 11.4.5 科研开发趋势及替代技术进展
- 11.4.6 影响企业销售与服务方式的关键趋势

## 第十二章 2018-2024年中国电子竞技行业行业前景调研

- 12.1 电子竞技行业投融资情况
    - 12.1.1 行业资金渠道分析
    - 12.1.2 固定资产投资分析
    - 12.1.3 兼并重组情况分析
  - 12.2 电子竞技行业投资特性分析
    - 12.2.1 行业进入壁垒分析
    - 12.2.2 行业盈利模式分析
    - 12.2.3 行业盈利因素分析
  - 12.3 电子竞技行业投资机会分析
    - 12.3.1 产业链投资机会
    - 12.3.2 细分市场投资机会
    - 12.3.3 重点区域投资机会
    - 12.3.4 产业发展的空白点分析
  - 12.4 电子竞技行业投资前景分析
    - 12.4.1 行业政策风险
    - 12.4.2 宏观经济风险
    - 12.4.3 市场竞争风险
    - 12.4.4 关联产业风险
    - 12.4.5 技术研发风险
    - 12.4.6 其他投资前景
  - 12.5 电子竞技行业投资潜力与建议
    - 12.5.1 电子竞技行业投资潜力分析
    - 12.5.2 电子竞技行业最新投资动态
    - 12.5.3 电子竞技行业投资机会与建议
- 1、电竞教育培训
  - 2、电竞场馆建设
  - 3、电竞赛事
  - 4、“电竞+”

## 第十三章 2018-2024年中国电子竞技企业投资规划建议与客户策略分析

### 13.1 电子竞技企业投资前景规划背景意义

#### 13.1.1 企业转型升级的需要

#### 13.1.2 企业做大做强的需要

#### 13.1.3 企业可持续发展需要

### 13.2 电子竞技企业战略规划制定依据

#### 13.2.1 国家政策支持

#### 13.2.2 行业发展规律

#### 13.2.3 企业资源与能力

#### 13.2.4 可预期的战略定位

### 13.3 电子竞技企业战略规划策略分析

#### 13.3.1 战略综合规划

#### 13.3.2 技术开发战略

#### 13.3.3 区域战略规划

#### 13.3.4 产业战略规划

#### 13.3.5 营销品牌战略

#### 13.3.6 竞争战略规划

### 13.4 电子竞技中小企业投资前景研究

#### 13.4.1 中小企业存在主要问题

- 1、缺乏科学的投资前景
- 2、缺乏合理的企业制度
- 3、缺乏现代的企业管理
- 4、缺乏高素质的专业人才
- 5、缺乏充足的资金支撑

#### 13.4.2 中小企业投资前景思考

- 1、实施科学的投资前景
- 2、建立合理的治理结构
- 3、实行严明的企业管理
- 4、培养核心的竞争实力
- 5、构建合作的企业联盟

## 第十四章 研究结论及建议

### 14.1 电子竞技行业研究结论

### 14.2 电子竞技行业投资价值评估

### 14.3 对电子竞技行业投资建议

#### 14.3.1 行业投资策略建议

#### 14.3.2 行业投资方向建议

#### 14.3.3 行业投资方式建议

#### 图表目录

图表：电子竞技行业特点

图表：电子竞技行业生命周期

图表：电子竞技行业产业链分析

图表：电子竞技行业SWOT分析

图表：2016-2017年中国GDP增长及增速图

图表：2016-2017年全国工业增加值及增速图

图表：2016-2017年全国固定资产投资图

图表：2016-2017年电子竞技行业市场规模分析

图表：2018-2024年电子竞技行业市场规模预测

图表：中国电子竞技行业盈利能力分析

图表：中国电子竞技行业运营能力分析

图表：中国电子竞技行业偿债能力分析

图表：中国电子竞技行业发展能力分析

图表：中国电子竞技行业经营效益分析

图表：2016-2017年电子竞技重要数据指标比较

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/dianzhishebei/343241343241.html>