

中国电子竞技行业发展趋势研究与投资前景预测报告（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《中国电子竞技行业发展趋势研究与投资前景预测报告（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/202207/603499.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（Electronic Sports），是电子游戏比赛达到“竞技”层面的体育项目。电子竞技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，并且职业电竞对体力也有较高要求。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个正式体育竞赛项目。2008年，国家体育总局将电子竞技改批为第78号正式体育竞赛项目。2018年雅加达亚运会将电子竞技纳为表演项目。

数据显示，我国电子竞技行业相关企业注册量于2012-2021年呈增长趋势，2021年企业注册量为21237家，较前年上升12946家。截止至7月1日，2022年新增企业注册量为19178家。

数据来源：企查查

截止至2022年7月1日，我国电子竞技相关企业注册量前五的省市为湖南省，安徽省，广东省，重庆市，江苏省，注册量分别为8673家，7729家，6382家，5037家，4678家。

数据来源：企查查

截至2022年7月1日我国各省市电子竞技行业相关企业注册量 省份 企业注册量 海南省 8673 安徽省 7729 广东省 6382 重庆市 5037 江苏省 4678 湖北省 4289 湖南省 3805 河南省 3584 陕西省 3394 辽宁省 2320 上海市 2266 贵州省 1947 云南省 1498 黑龙江省 1327 山西省 1288 四川省 1250 山东省 1047 福建省 855 广西壮族自治区 844 甘肃省 836 江西省 697 浙江省 665 内蒙古自治区 661 宁夏回族自治区 645 北京市 496 吉林省 454 新疆维吾尔自治区 426 河北省 406 西藏自治区 349 青海省 235 天津市 165 香港特别行政区 150 台湾省 41

数据来源：企查查

截止至2022年7月1日，电子竞技行业相关企业共有68889家，其中注册资本在100万以内的企业数量最多，为34065家，占比达49.45%。其次是注册资本为100-200万的企业，为15657家，占比达22.73%。

资料来源：企查查

截止至2022年7月1日，我国电子竞技行业共有77家企业上市，其中A股上市10家，中概股上市2家，港股上市2家，新三板上市15家，新四板上市48家。

资料来源：企查查（XD）

观研报告网发布的《中国电子竞技行业发展趋势研究与投资前景预测报告（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

- 一、中国GDP增长情况分析
- 二、工业经济发展形势分析
- 三、社会固定资产投资分析
- 四、全社会消费品零售总额
- 五、城乡居民收入增长分析
- 六、居民消费价格变化分析
- 七、对外贸易发展形势分析

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) 华东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

详细请访问：<http://www.chinabaogao.com/baogao/202207/603499.html>