中国电子竞技市场运营现状研究与投资战略调研报告（2023-2029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《中国电子竞技市场运营现状研究与投资战略调研报告（2023-2029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/202301/623839.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

一、行业相关定义

电子竞技又称电子竞技游戏，是指是电子游戏比赛达到“竞技”层面的体育项目，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。

电子竞技是一种职业，和棋艺等非电子游戏比赛类似。在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。

电竞游戏一般指电子竞技游戏，是一个新的概念，国际上形成电子竞技游戏概念的时间也不长。电子竞技游戏可以分为对战类项目、休闲类项目两个大类。其中对战类主要是狭义或者说经典电子竞技游戏，开展比较广泛、比较成熟的项目主要有：星际争霸、魔兽争霸3等；休闲类则是电子化的传统体育和民间娱乐项目，像网络围棋、中国象棋、四国军棋、桥牌、麻将、拱猪、斗地主等。

二、行业发展现状

1、游戏产业情况

电子竞技是游戏产业的后市场。近年来虽然我国游戏产业市场整体规模增速放缓，但伴随着5G传输与互联网设备的普及与升级，游戏行业市场规模仍有较大上行空间，市场增长空间依旧。根据相关数据，2021年我国游戏产业实际销售收入为2965.13亿元，同比增长6.4%。2022年我国游戏市场实际销售收入2658.84亿元，同比减少306.29亿元，下降10.33%。

数据来源：伽马数据，观研天下整理

用户规模方面，随着“宅经济”快速发展，游戏逐渐成为人们日常娱乐消费方式之一，国内游戏市场得到快速发展，用户规模快速增长。但近几年来，由于人口的红利趋向于饱和以及国家防沉迷新规落地，未成年人保护收获实效，市场增速有所放缓。数据显示，2021年，我国游戏用户规模达6.66亿人，同比增长0.22%。2022年我游戏用户规模国6.64亿人，同比下降0.33%。

数据来源：伽马数据，观研天下整理

2、电子竞技产业情况

近年来我国电竞游戏市场不断发展，在游戏产业的比重不断提升。但近几年来受疫情影响、未成年人网络游戏防沉迷的政策要求以及游戏大市场表现不佳的情况下，我国电竞游戏市场发展放缓，收入出现下滑。据数据显示，2022年我国电子竞技产业收入为1445.03亿元，同比下滑14.01%。其中电子竞技游戏收入为1178.02亿元，同比下降15.96%；电子竞技产业

内容直播、赛事、俱乐部及其他收入共计267.01亿元，同比下降4.17%。

数据来源：伽马数据，观研天下整理
用户规模方面，随着社会的进步、科技的发展以及人们精神文化的需要是电子竞技游戏能成为体育项目的重要原因，我国电子竞技游戏用户规模不断增长。进入2022年用户规模也出现小幅下滑。数据显示，2022年我国电子竞技用户约为4.88亿人，同比下降0.33%。

数据来源：伽马数据，观研天下整理
目前男性用户依然占据主要市场，但女性比例也在逐渐提升。数据显示，2022年我国在4.88亿人电子竞技用户中，男性用户占比56.4%，女性用户占比43.6%。另外42.5%的用户具有大学本科及以上学历，26.4%的用户具有大学专科学历。

数据来源：伽马数据，观研天下整理（WW）
观研报告网发布的《中国电子竞技行业发展深度调研与未来投资研究报告（2023-2029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 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 2023-2030年世界电子竞技行业分布走势预测
第七节 2023-2030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 2023-2030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 2023-2030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 2023-2030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/202301/623839.html