

2020年中国电子竞技行业前景分析报告- 行业运营现状与发展前景研究

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《2020年中国电子竞技行业前景分析报告-行业运营现状与发展前景研究》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/507069507069.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。我国电竞行业发展史包括单机电子竞技时代、网游电子竞技时代和移动电子竞技时代，目前我国电竞职业化已趋于成熟。

我国电竞行业发展史 数据来源：公开资料整理

2020年我国电竞行业的发展特点主要分为六大部分，包括政策支持、游戏产品、电竞赛事、行业规范、游戏生态和赛事运营，有规范化、多样化、生态化、国际化和专业化5大特点。

中国电子竞技行业六大中重要部分 数据来源：公开资料整理

中国电子竞技行业产业链上游包括游戏研发和运营；中游产业有赛事运营、电竞俱乐部和电竞内容制作，目前国内较知名的赛事运营商有量子体育、ImbaTV、Mars、联盟电竞、阿里体育等；下游应用包括电竞直播和电竞媒体。

中国电子竞技行业产业链 数据来源：公开资料整理

中国电竞市场用户规模在全球占比逐年扩大，从2015年的33.33%增长到2019年的64.44%，目前在全球占据主导地位。

2015-2019全球电竞市场用户规模占比 数据来源：公开资料整理

2019年一季度我国电子竞技游戏用户规模为4.36亿人，同比增长1.8%。2020年一季度用户数量增长至4.82亿人，环比增长8.32%，同比增长10.55%，增幅快速上升。

2019-2020年Q1中国电子竞技游戏用户规模及同比增长

数据来源：公开资料整理

自2016年以来，我国电竞行业整体市场规模逐年增长，2019年市场规模达1175亿元，同比增长17.5%。初步预测到2020年电竞行业市场规模将达1095.6亿元左右。

2016-2020年中国电竞市场规模、同比增长及预测 数据来源：公开资料整理

中国电竞游戏市场规模中移动电竞游戏占据主导地位，2019年为554.8亿元，占比47.21%；自2017年以来，电竞生态市场规模占比逐渐扩大，2019年达到290亿元，占比24.68%；预计在2020年电竞生态市场规模约为409亿元，将占整体电竞市场份额的29.1%；移动电竞游戏市场规模将为648亿元，占比为46.12%。

2017-2020年中国电竞细分市场规模及预测 数据来源：公开资料整理

2016-2019年我国电子竞技游戏市场实际销售收入持续增长，到2019年销售收入达到96.9.6亿元，同比增长16.2%。

2016-2019年我国电子竞技游戏市场实际销售收入 数据来源：公开资料整理

2020年上半年，中国电子竞技行业用户性别仍以男性为主，占比75.2%；女性占比较小，为24.8%。从年龄分布上来看，18-24岁电竞用户占比最高，为48.4%；其次是25-30岁，占比24.6%；然后是18岁以下，占比13.7%；31-35岁、36-40岁以及40岁以上分别占比5.8%、3.8%、3.7%。

2020H1中国电竞用户性别分布 数据来源：公开资料整理

2020H1中国电竞用户年龄分布 数据来源：公开资料整理

为保证电子竞技的健康发展，相关部门相继出台相关政策。2019年国家统计局公布《体育产业统计分类(2019)》，电子竞技属于体育竞赛表演活动电子竞技被正式归纳为体育竞赛项目。

2003-2019年中国和国际组织对电子竞技的扶持政策

时间

推动因素

推动效果

2003年

国家体育总局确定电子竞技为第99个体育项目(2008年改为第78个)

电子竞技进入国家体育战略

2004年

第一届中国电子竞技运动会(CEG)开幕

官方主办的电竞赛事

2006年

中华全国体育总会在国家体育总局召开电子竞技运动项目管理规定发布会

官方电竞赛事标准

2007年

第二届亚洲室内运动会成为第一个包含电竞项目的亚洲综合性运动会

电竞获得亚奥理事会承认

2013年

国家体育总局组建17人的电竞国家队，出征亚洲室内运动会

电竞第一次“为国争光”

2015年

国家体育总局颁布《电子竞技赛事管理暂行规定》

产业发展政策支持与规范

2016年

国家体育总局发布《体育产业发展“十三五”规划》

推动电竞运动项目发展

2016年

教育部宣布在高等职业学校增设“电子竞技运动与管理”专业，隶属于体育类

电竞人才培养提速

2016年

国家发改委发布《关于印发促进消费带动转型升级行动方案的通知》

鼓励举办全国性或国际性电子竞技游戏游艺赛事活动

2017年

文化部发布《文化部“十三五”时期文化产业发展规划》提出支持发展体育竞赛表演、电子竞技等新业态

政策支持电子竞技发展

2018年

电子竞技正式成为雅加达亚运会的电子体育表演项目

电竞项目的重要性空前提升

2019年

统计局公布《体育产业统计分类(2019)》，电子竞技属于体育竞赛表演活动

电子竞技被正式归纳为体育竞赛项目数据来源：公开资料整理（LJ）

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前景分析报告-行业运营现状与发展前景研究》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、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。

【报告大纲】

第一章 2017-2020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、电子竞技行业基本情况介绍
- 三、电子竞技行业发展特点分析

第二节 中国电子竞技行业上下游产业链分析

- 一、产业链模型原理介绍
- 二、电子竞技行业产业链条分析
- 三、中国电子竞技行业产业链环节分析
 - 1、上游产业
 - 2、下游产业

第三节 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

第四节 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

第五节 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

第二章 2017-2020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 欧盟电子竞技行业地区市场分析

一、欧盟电子竞技行业市场现状分析

二、欧盟电子竞技行业市场规模与市场需求分析

三、欧盟电子竞技行业市场前景分析

第六节 全球电子竞技行业重点企业分析

一、企业A

1、企业介绍

2、企业主营业务

3、企业经营分析

二、企业B

1、企业介绍

2、企业主营业务

3、企业经营分析

三、企业C

1、企业介绍

2、企业主营业务

3、企业经营分析

第七节 2021-2026年世界电子竞技行业分布走势预测

第八节 2021-2026年全球电子竞技行业市场规模预测

第三章 中国电子竞技产业发展环境分析

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、全社会消费品电子竞技总额

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 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

第三节 中国电子竞技产业社会环境发展分析

一、人口环境分析

二、教育环境分析

三、文化环境分析

四、生态环境分析

五、消费观念分析

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

第三节 中国电子竞技行业供应情况分析

第四节 中国电子竞技行业需求情况分析

第五节 中国电子竞技行业供需平衡分析

第六节 中国电子竞技行业发展趋势分析

第五章 中国电子竞技所属行业运行数据监测

第一节 中国电子竞技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

第六章 2017-2020年中国电子竞技市场格局分析

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情况分析

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分析

二、中国电子竞技行业企业集中度分析

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

第五节 中国电子竞技行业竞争力分析

一、生产要素

二、需求条件

三、支援与相关产业

四、企业战略、结构与竞争状态

五、政府的作用

第七章 2017-2020年中国电子竞技行业需求特点与动态分析

第一节 中国电子竞技行业消费市场动态情况

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、渠道因素

四、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、中国电子竞技行业价格影响因素

二、中国电子竞技行业平均价格走势预测

三、中国电子竞技行业平均价格增速预测

第八章 2017-2020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布

第二节 中国华东地区电子竞技市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区电子竞技市场规模分析

四、华东地区电子竞技市场规模预测

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、华中地区电子竞技市场规模分析

四、华中地区电子竞技市场规模预测

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、华南地区电子竞技市场规模分析

四、华南地区电子竞技市场规模预测

第九章 2017-2020年中国电子竞技行业竞争情况

第一节 中国电子竞技行业竞争结构分析（波特五力模型）

一、现有企业间竞争

二、潜在进入者分析

三、替代品威胁分析

四、供应商议价能力

五、客户议价能力

第二节 中国电子竞技行业SWOT分析

一、行业优势分析

二、行业劣势分析

三、行业机会分析

四、行业威胁分析

第三节 中国电子竞技行业竞争环境分析（PEST）

一、政策环境

二、经济环境

三、社会环境

四、技术环境

第十章 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、主营业务

三、发展现状

四、优劣势分析

第二节 企业

一、企业概况

二、主营业务

三、发展现状

四、优劣势分析

第三节 企业

一、企业概况

二、主营业务

三、发展现状

四、优劣势分析

第四节 企业

一、企业概况

二、主营业务

三、发展现状

四、优劣势分析

第五节 企业

一、企业概况

二、主营业务

三、发展现状

四、优劣势分析

第十一章 2021-2026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 中国电子竞技行业市场发展预测

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

一、中国电子竞技行业毛利润同比增速预测

二、中国电子竞技行业利润总额同比增速预测

第十二章 2021-2026年中国电子竞技行业投资风险与营销分析

第一节 电子竞技行业投资风险分析

一、电子竞技行业政策风险分析

二、电子竞技行业技术风险分析

三、电子竞技行业竞争风险分析

四、电子竞技行业其他风险分析

第二节 电子竞技行业企业经营发展分析及建议

一、电子竞技行业经营模式

二、电子竞技行业销售模式

三、电子竞技行业创新方向

第三节 电子竞技行业应对策略

一、把握国家投资的契机

二、竞争性战略联盟的实施

三、企业自身应对策略

第十三章 2021-2026年中国电子竞技行业发展战略及规划建议

第一节 中国电子竞技行业品牌战略分析

- 一、电子竞技企业品牌的重要性
- 二、电子竞技企业实施品牌战略的意义
- 三、电子竞技企业品牌的现状分析
- 四、电子竞技企业的品牌战略
- 五、电子竞技品牌战略管理的策略

第二节 中国电子竞技行业市场重点客户战略实施

- 一、实施重点客户战略的必要性
- 二、合理确立重点客户
- 三、对重点客户的营销策略
- 四、强化重点客户的管理
- 五、实施重点客户战略要重点解决的问题

第三节 中国电子竞技行业战略综合规划分析

- 一、战略综合规划
- 二、技术开发战略
- 三、业务组合战略
- 四、区域战略规划
- 五、产业战略规划
- 六、营销品牌战略
- 七、竞争战略规划

第十四章 2021-2026年中国电子竞技行业发展策略及投资建议

第一节 中国电子竞技行业产品策略分析

- 一、服务产品开发策略
- 二、市场细分策略
- 三、目标市场的选择

第二节 中国电子竞技行业定价策略分析

第三节 中国电子竞技行业营销渠道策略

- 一、电子竞技行业渠道选择策略
- 二、电子竞技行业营销策略

第四节 中国电子竞技行业价格策略

第五节 观研天下行业分析师投资建议

- 一、中国电子竞技行业重点投资区域分析
- 二、中国电子竞技行业重点投资产品分析

图表详见正文

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/507069507069.html>