

2019年中国电子竞技行业分析报告- 行业竞争格局与未来趋势研究

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《2019年中国电子竞技行业分析报告-行业竞争格局与未来趋势研究》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/youxi/387255387255.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”层面的活动。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。2011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。

电子竞技是信息化的产物，也是科技发展的衍生。随着信息技术的发展，数字产品正逐渐渗入到生活的每个方面。高科技和体育相结合不仅仅是电子竞技所独有的，竞技体育发展到目前的程度，既是运动员体力之间的较量，更是各国之间科技实力的较量，电子竞技的出现是科技发展的必然产物。电子竞技类别 资料来源：公开资料整理

一、发展现状 中国电子竞技行业的发展1998年起至今可分为三个阶段，分别是1998-2002年萌芽起步期、2003-2008年成长探索期、2009-2012年新兴爆发期，随着该行业的良性发展，2013年后，中国电子竞技将逐步进入成熟发展期。

近些年，随着人们消费水平的提升和对娱乐生活的追求，造就了全球范围内电子竞技行业的飞速发展。资料显示，2010年我国电子竞技市场规模约为44.1亿元，而到2014年，这一数字增长至226.3亿元，增长将近5倍。到了2016年，中国以504.6亿元的市场规模超越美国，成为全球最大的电竞市场，同年电子竞技在整体游戏市场的占比也提升至34.7%。2010-2017年中国电子竞技游戏行业规模及增长速度

资料来源：观研天下咨询整理 二、行业优势分析

1、政策扶持优势分析

因为电子竞技所具备的功能和特性，国家体育总局根据国家经济形势发展的需要，将其列为中国正式开展的第78项体育运动。电子竞技游戏行业也正式被纳入体育总局的监管体制下，并享受其所带来的扶持政策。

电竞产业的发展是由国外引入游戏推动的，广电总局的斩杀导致了国内电竞遇到第一个寒冬，过去政府政策反复不明使产业发展掉队于其他国家的电竞产业。但是随着游戏市场逐渐成为中国互联网产业的支柱，电竞产业自下而上开始回暖。2008年，电竞被列为第78号体育项目，随后体育总局成立电竞国家队，政策进一步松绑，监管环境也逐步向好。

电子竞技市场大事记（向上为利好，向下为利空）

资料来源：公开资料整理 宏观利好因素增多，共同助推行业发展。政策由“堵”转“疏”，相关规范和扶持政策有望进一步出台。过去政府政策反复不明会极大阻碍电竞产业的发展，但是广电游戏禁播令逐渐出现了松动的迹象，WCA2015广告登陆央视，总决赛的赛事直播落地银川电视台，种种利好信号都反映出电竞行业正在逐步走向大众娱乐，越来越多地得到主流文化和主流价值观的认可。但目前市场暂时领先于官方规范发展，若电竞产业的相关政策出台，电竞产业将会得到进一步发展。

2、用户规模优势分析

截至2016年12月，我国网民规模达7.31亿，全年共计新增网民4299万人。互联网普及率为53.2%，较2015年底提升2.9个百分点。中国网民规模已经相当于欧洲人口总量。

2006-2016年中国网民规模和普及率统计

资料来源：CNNIC

截至2016年12月，我国手机网民规模达6.95亿，较2015年底增加7550万人。网民中使用手机上网人群的占比由2015年的90.1%提升至95.1%，提升5个百分点，网民手机上网比例在高基数基础上进一步攀升。

2007-2016年中国手机网民规模及占整体网民比例统计

资料来源：CNNIC

中国网络游戏市场规模庞大，有充足的市场空间和用户基础。全国电子竞技爱好者大约有上亿人，由网吧举办的小型业余比赛，数量更是不胜枚举。经历了十多年的行业起伏，从业人员的素质日趋成熟，通过连续的校园宣传与推广，建立了人才培养和用户培养体系，用户资源丰富。

2014-2018年中国电竞游戏用户（亿人）

资料来源：GPC CNG and IDC 3、市场容量优势分析

电子竞技属于网络游戏行业的细分领域，2016中国电子竞技游戏市场规模为504.6亿元，行业渗透率为31.76%，并且具备良好的发展前景。同时，参与和支持电子竞技运动的人数也在不断增加，使中国成为拥有全世界最大的电子竞技市场的国家。2009-2016中国电子竞技游戏市场规模及占比网络游戏比重

资料来源：GPC CNG and IDC中国电竞游戏收入规模（亿元）及占比（%）

资料来源：GPC CNG and IDC（ww）

观研天下发布的《2019年中国电子竞技行业分析报告-行业竞争格局与未来趋势研究》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 2016-2018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 2016-2018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 2019-2025年世界电子竞技行业分布走势预测

第七节 2019-2025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 2016-2018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 2016-2018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 2016-2018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

第九章 2016-2018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、公司优劣势分析

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、公司优劣势分析

第四节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第五节 企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第十一章 2019-2025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 2019-2025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

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 2019-2025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 2019-2025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/387255387255.html>