

2020-2026年中国电子竞技 市场发展现状与行业竞争对手分析报告

报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

www.abaogao.com

一、报告报价

《2020-2026年中国电子竞技市场发展现状与行业竞争对手分析报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.abaogao.com/b/youxi/M93271D1DW.html>

报告价格：印刷版：RMB 8000 电子版：RMB 8000 印刷版+电子版：RMB 8200

智研数据研究中心

订购电话：400-600-8596(免长话费) 010-80993963

海外报告销售：010-80993963

传真：010-60343813

Email：sales@abaogao.com

联系人：刘老师 谭老师 陈老师

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、说明、目录、图表目录

电子竞技行业增速迅猛。2017H1 中国电子竞技市场实际销售收入 359.9 亿元，同比增长 43.2%，客户端电子竞技市场收入保持平稳，主要来自于移动电子竞技的拉动。中国电子竞技游戏市场实际销售规模数据来源：公开资料整理

智研数据研究中心发布的《2020-2026年中国电子竞技市场发展现状与行业竞争对手分析报告》共十四章。首先介绍了电子竞技行业市场发展环境、电子竞技整体运行态势等，接着分析了电子竞技行业市场运行的现状，然后介绍了电子竞技市场竞争格局。随后，报告对电子竞技做了重点企业经营状况分析，最后分析了电子竞技行业发展趋势与投资预测。您若想对电子竞技产业有个系统的了解或者想投资电子竞技行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

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。

报告目录：

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网络游戏市场分析
 - 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电子竞技赛事市场分析
 - 2.3.12014-2019年中大型赛事举办数量
 - 2.3.22019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2014-2019年我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《2019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

- 4.12014-2019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
- 4.22014-2019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
- 4.32020-2026年全球电子竞技行业发展前景预测
 - 4.3.1全球电子竞技行业市场规模预测
 - 4.3.2全球电子竞技行业发展前景分析
 - 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

第五章我国电子竞技行业发展概述

- 5.1我国电子竞技行业发展状况分析
 - 5.1.1我国电子竞技行业发展阶段
 - 5.1.2我国电子竞技行业发展总体概况
 - 1、我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我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

5.22014-2019年电子竞技行业发展现状

5.2.12014-2019年我国电子竞技行业市场规模2014-2018年中国电竞用户规模数据来源：公开资料整理

5.2.22014-2019年我国电子竞技行业发展分析

5.2.32014-2019年我国电子竞技企业发展分析

5.32020-2026年我国电子竞技行业面临的困境及对策

5.3.1我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我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

第六章我国电子竞技所属行业市场运行分析

6.12014-2019年我国电子竞技所属行业总体规模分析

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

6.22014-2019年我国电子竞技行业产销情况分析

6.2.1我国电子竞技行业工业总产值

6.2.2我国电子竞技行业工业销售产值

6.2.3我国电子竞技所属行业产销率

6.32014-2019年我国电子竞技行业市场供需分析

6.3.1我国电子竞技行业供给分析

6.3.2我国电子竞技行业需求分析

6.3.3我国电子竞技行业供需平衡

6.42014-2019年我国电子竞技所属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

第七章我国电子竞技行业细分市场分析

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

第八章我国电子竞技行业上、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

第九章我国电子竞技行业市场竞争格局分析

9.1我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我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我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我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

第十章我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企业发展战略分析

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企业发展战略分析

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企业发展战略分析

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企业发展战略分析

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企业发展战略分析

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企业发展战略分析

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企业发展战略分析

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企业发展战略分析
- 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企业发展战略分析
- 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企业发展战略分析

第十一章2020-2026年我国电子竞技行业发展趋势与前景分析

- 11.12020-2026年我国电子竞技市场发展前景
 - 11.1.12020-2026年电子竞技市场发展潜力
 - 11.1.22020-2026年电子竞技市场发展前景展望
 - 11.1.32020-2026年电子竞技细分行业发展前景分析
- 11.22020-2026年我国电子竞技市场发展趋势预测
 - 11.2.12020-2026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
 - 11.2.22020-2026年电子竞技市场规模预测
 - 11.2.32020-2026年电子竞技行业应用趋势预测
 - 11.2.42020-2026年细分市场发展趋势预测
- 11.32020-2026年我国电子竞技行业供需预测

11.3.12020-2026年我国电子竞技行业供给预测

11.3.22020-2026年我国电子竞技行业需求预测

11.3.32020-2026年我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2020-2026年我国电子竞技行业投资前景

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电子竞技行业投资风险分析

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其他投资风险

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2020-2026年我国电子竞技企业投资战略与客户策略分析

13.1电子竞技企业发展战略规划背景意义

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电子竞技中小企业发展战略研究

13.4.1中小企业存在主要问题

1、缺乏科学的发展战略

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中小企业发展战略思考

1、实施科学的发展战略

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电子竞技行业投资建议

14.3.1行业发展策略建议

14.3.2行业投资方向建议

14.3.3行业投资方式建议（）

部分图表目录：

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：2014-2019年我国GDP增长及增速图

图表：2014-2019年全国工业增加值及增速图

图表：2014-2019年全国固定资产投资图

图表：2014-2019年电子竞技行业市场规模分析

图表：2020-2026年电子竞技行业市场规模预测

图表：我国电子竞技行业盈利能力分析

图表：我国电子竞技行业运营能力分析

图表：我国电子竞技行业偿债能力分析

图表：我国电子竞技行业发展能力分析

图表：我国电子竞技行业经营效益分析

图表：2014-2019年电子竞技重要数据指标比较

图表：2014-2019年我国电子竞技行业销售情况分析

图表：2014-2019年我国电子竞技行业利润情况分析

图表：2014-2019年我国电子竞技行业资产情况分析

图表：2014-2019年我国电子竞技竞争力分析

图表：2020-2026年我国电子竞技产能预测

图表：2020-2026年我国电子竞技消费量预测

图表：2020-2026年我国电子竞技市场价格走势预测

图表：2020-2026年我国电子竞技发展趋势预测

更多图表见正文……

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/youxi/M93271D1DW.html>