

2020-2025年中国电子竞技行业发展潜力分析及投资方向研究报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2020-2025年中国电子竞技行业发展潜力分析及投资方向研究报告》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：<https://www.huaon.com/detail/484595.html>

报告价格：电子版: 9000元 纸介版：9000元 电子和纸介版: 9200元

订购电话: 400-700-0142 010-80392465

电子邮箱: kf@huaon.com

联系人: 刘老师

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、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。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。

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 中国电子竞技行业相关概况

第一节 电子竞技行业概念

- 一、电子竞技定义
- 二、电子竞技与网络游戏的区别
- 三、电子竞技和体育项目的关联
- 四、电子竞技的分类和主要项目

第二节 电子竞技行业发展周期

- 一、行业周期理论
- 二、行业周期分析

第三节 电子竞技产业链分析

- 一、电子竞技产业链梳理：围绕电竞赛事，生产赛事内容
- 二、上游：游戏研发和运营呈现垄断格局
- 三、中游：
 - 1、赛事主办方、承办方和俱乐部共同生产赛事内容
 - 2、赛事运营商是电竞赛事爆发最直接的收益者
 - 3、电竞俱乐部收入主要来自于赛事奖金和商业赞助
- 三、下游：直播平台是电竞内容最主要的传播渠道
- 四、电竞商业模式
 - 1、围绕电竞赛事的流量变现
 - 2、围绕赛事的广告、赞助和版权等收入潜力巨大

第二章 2015-2019年电子竞技行业PEST分析

第一节 政治环境

- 一、政府发生态度转变
- 二、赛事弊端

第二节 经济环境

- 一、国民经济的持续稳定增长
- 二、电子竞技自身变现能力增强
- 三、经济发展不平衡
- 四、行业恶性竞争带来电竞泡沫

第三节 社会环境

- 一、老一辈电竞人树立了良好的正面形象
- 二、用户规模引导主流价值观变化但仍存在偏见
- 三、职业选手管理方式趋于科学但未成体系
- 四、传统媒体缺乏关注

第四节 技术环境

- 一、移动电竞的兴起
- 二、自主研发能力差
- 三、游戏厂商回收版权的风险

第三章 2015-2019年国外电子竞技行业发展现状

第一节 国外电子竞技市场运行综述

- 一、市场规模分析
- 二、市场发展现状

第二节 全球电竞产业发展阶段及特征

- 一、萌芽阶段
- 二、迅速成长阶段
- 三、成熟阶段

第三节 国外电子竞技模式

- 一、电子竞技赛事的运营模式、现状
- 二、欧美、韩国电竞商业模式的借鉴

第四节 国外电子竞技发展的经验借鉴

- 一、政府增强对电子竞技产业支持力度
- 二、提高职业选手收入及其社会地位
- 三、健全选拔体系

第四章 2015-2019年国内电子竞技行业市场发展分析

第一节 电子竞技发展历程

一、探索阶段

二、起始阶段

三、沉淀阶段

四、爆发阶段

第二节 电子竞技市场状况

一、市场规模情况

二、电竞赛事金额情况

第三节 电子竞技行业的组成

一、电子竞技赛事

二、电子竞技俱乐部

三、电子竞技赞助商

四、电子竞技从业人员

第四节 市场需求状况

一、网络用户人数持续增长

二、电子竞技游戏种类的增多

三、电子竞技游戏付费用户规模上涨

四、我国电子竞技的商业模式

第五节 电子竞技快速发展的原因

一、电子竞技游戏具有互动性

二、电子竞技游戏具有高传播性

三、电子竞技游戏具有先进的营销模式

第五章 我国移动电子竞技发展研究

第一节 移动电子竞技概念的提出

第二节 移动电子竞技发展的SWOT 分析

一、移动电子竞技发展的优势

二、移动电子竞技发展的劣势

三、移动电子竞技发展的机遇

四、移动电子竞技发展的威胁

第三节 移动电子竞技的发展策略

一、手游精品化发展，改良移动终端性能

二、规范行业秩序，构建移动电竞生态圈

三、完善移动电竞产业链，建立自身造血机制

第六章 电子竞技行业内主要企业分析

第一节 金亚科技股份有限公司

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第二节 深圳市腾讯计算机系统有限公司

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 大连天神娱乐股份有限公司

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 杭州顺网科技股份有限公司

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 上海东方明珠新媒体股份有限公司

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第六节 北京掌趣科技股份有限公司

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第七节 完美世界股份有限公司

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第八节 北京昆仑万维科技股份有限公司

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第九节 深圳赛格股份有限公司

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第十节 上海网映文化传播股份有限公司

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第七章 2015-2019年电子竞技行业投资状况分析

第一节 投资现状概述

一、投资现状

二、投资趋势

1、市场在短暂的狂热之后开始回归冷静

2、市场向职业化和专业化逐步发展

3、媒体版权的归属短期内仍不明晰

4、品牌对电竞的观念将继续改观

第二节 投资格局概述

一、游戏层面

二、赛事层面

三、媒体层面

四、观众层面

五、周边层面

第三节 投资方式和风险概述

一、投资方式探讨

二、投资风险探讨

- 1、阶段性风险较大
- 2、投资风险呈现的周期相对较长
- 3、项目参与者项目较多，运营成本较高，利润分摊规巧不明确
- 4、电子竞技业项目融资难度较大

第八章 电子竞技行业发展前景和趋势分析

第一节 电子竞技发展前景分析

- 一、电子竞技商业价值存在很大的发掘空间
- 二、电子竞技体育属性开始爆发
- 三、地方政府支持电子竞技

第二节 电子竞技行业发展趋势分析

- 一、移动电竞初具规模，发展步入快车道
- 二、电竞赛事商业价值大幅提升
- 三、从体育到泛娱乐，电竞向多元化、大众化发展

第九章 中国电竞产业预测分析

第一节 影响我国电子竞技产业发展的主要因素

第二节 促进我国电子竞技产业投资的措施概述

- 一、产业化政策
- 二、品牌化商业模式
- 三、多元化传媒
- 四、职业化人才
- 五、国产化技术

第三节 2020-2025中国电竞产业市场规模预测

第四节 2020-2025中国电竞用户规模预测

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/484595.html>