2026-2031年中国电子竞技行业竞争格局分析与投资风险预测报告

报告简介

电子竞技就是电子游戏比赛达到quot;竞技quot;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。

本研究咨询报告由北京中道泰和信息咨询有限公司领衔撰写，在大量周密的市场调研基础上，主要依据了国家统计局、国家商务部、国家发改委、国家经济信息中心、国务院发展研究中心、51行业报告网、全国及海外多种相关报纸杂志的基础信息等公布和提供的大量资料和数据，客观、多角度地对中国电子竞技市场进行了分析研究。报告在总结中国电子竞技行业发展历程的基础上，结合新时期的各方面因素，对中国电子竞技行业的发展趋势给予了细致和审慎的预测论证。报告资料详实，图表丰富，既有深入的分析，又有直观的比较，为电子竞技企业在激烈的市场竞争中洞察先机，能准确及时的针对自身环境调整经营策略。

报告目录

第一部分产业环境透视

第一章 电子竞技行业发展综述 1

第一节 电子竞技行业定义及特征 1

一、行业定义 1

二、行业产品分类 1

三、行业特征分析 3

第二节 电子竞技行业运营指标分析 4

一、行业运营指标分析 4

二、行业运营指标特点 6

第三节 电子竞技行业经济指标分析 7

一、赢利性 7

二、成长速度 7

三、附加值的提升空间 8

四、进入壁垒/退出机制 8

五、风险性 9

六、行业周期 9

第四节 行业产业链分析 11

一、产业链结构分析 11

二、主要环节的增值空间 12

三、与上下游行业之间的关联性 12

四、行业产业链上游相关行业分析 13

五、行业下游产业链相关行业分析 15

第二章 国际电子竞技行业发展分析及经验借鉴 18

第一节 全球电子竞技行业市场总体情况分析 18

一、全球电子竞技行业市场结构 18

二、全球电子竞技行业发展分析 18

三、全球电子竞技行业竞争格局 19

第二节 美国电子竞技行业发展经验借鉴 19

一、美国电子竞技行业发展历程分析 19

二、美国电子竞技行业市场现状分析 20

三、美国电子竞技行业发展趋势预测 21

四、美国电子竞技行业对中国的启示 21

第三节 日本电子竞技行业发展经验借鉴 21

一、日本电子竞技行业发展历程分析 21

二、日本电子竞技行业市场现状分析 22

三、日本电子竞技行业发展趋势预测 22

四、日本电子竞技行业对中国的启示 23

第四节 韩国电子竞技行业发展经验借鉴 23

一、韩国电子竞技行业发展历程分析 23

二、韩国电子竞技行业市场现状分析 24

三、韩国电子竞技行业发展趋势预测 24

四、韩国电子竞技行业对中国的启示 25

第二部分 行业深度分析

第三章 中国电子竞技行业运行现状分析 27

第一节 中国电子竞技行业发展状况分析 27

一、中国电子竞技行业发展阶段 27

二、中国电子竞技行业发展总体概况 27

三、中国电子竞技行业发展特点分析 29

第二节 2021-2026年电子竞技行业发展现状 30

一、中国电子竞技行业市场规模 30

二、中国电子竞技行业发展分析 32

三、中国电子竞技行业企业发展分析 37

第三节 2021-2026年电子竞技行业市场情况分析 40

一、中国电子竞技行业市场总体概况 40

二、中国电子竞技行业产品市场发展分析 41

三、中国电子竞技行业市场发展趋势分析 46

第四章 中国电子竞技行业市场供需形势分析 48

第一节 电子竞技行业生产分析 48

一、国内产品案例分析 48

二、产品及原材料产业集群发展分析 49

三、2021-2026年原材料产能情况分析 52

第二节 中国电子竞技行业市场供需分析 54

一、2021-2026年中国电子竞技行业供给情况 54

1、中国电子竞技行业供给分析 54

2、中国电子竞技行业产品分析 54

3、重点企业产能及占有份额 57

二、2021-2026年中国电子竞技行业需求情况 57

1、电子竞技行业需求市场 57

2、电子竞技行业消费者调研 58

3、电子竞技行业需求的地区差异 60

三、2021-2026年中国电子竞技行业供需平衡分析 61

第三节 电子竞技行业产品市场应用及需求预测 64

一、电子竞技行业产品应用市场总体需求分析 64

1、电子竞技行业产品应用市场需求特征 64

2、电子竞技行业产品应用市场需求总规模 65

二、2026-2031年电子竞技行业领域需求量预测 67

1、电子竞技行业需求产品功能预测 67

2、电子竞技行业需求产品市场格局预测 69

三、重点行业电子竞技行业产品需求分析预测 70

第五章 电子竞技行业市场竞争格局及集中度分析 73

第一节 电子竞技行业国际竞争格局分析 73

一、国际电子竞技行业市场发展状况 73

二、国际电子竞技行业市场竞争格局 73

三、国际电子竞技行业市场发展趋势分析 74

四、国际电子竞技行业重点企业竞争力分析 75

第二节 电子竞技行业国内竞争格局分析 75

一、国内电子竞技行业市场规模分析 75

二、国内电子竞技行业竞争格局分析 77

三、国内电子竞技行业竞争力分析 80

第三节 电子竞技行业竞争结构分析 82

一、现有企业间竞争 82

二、潜在进入者分析 85

三、替代品威胁分析 86

四、供应商议价能力 87

五、客户议价能力 87

第四节 电子竞技行业集中度分析 88

一、企业集中度分析 88

二、区域集中度分析 88

三、市场集中度分析 90

第五节 中国电子竞技行业国际竞争力比较 91

一、生产要素 91

二、需求条件 91

三、相关和支持性产业 91

四、企业战略、结构与竞争状态 92

第六节 电子竞技行业企业竞争策略分析 92

一、提高企业核心竞争力的对策 92

二、影响企业核心竞争力的因素及提升途径 93

三、提高企业竞争力的策略 94

第三部分 竞争格局分析

第六章 中国电子竞技行业生产企业经营分析 98

第一节 熊猫TV 98

一、企业发展概况 98

二、经营状况分析 99

三、竞争优势分析 99

四、发展战略分析 100

五、企业最新动态 101

第二节 香蕉计划 102

一、企业发展概况 102

二、经营状况分析 102

三、竞争优势分析 103

四、发展战略分析 103

五、企业最新动态 103

第三节 ImbaTV 104

一、企业发展概况 104

二、经营状况分析 104

三、竞争优势分析 106

四、发展战略分析 106

五、企业最新动态 107

第四节 网鱼网咖 107

一、企业发展概况 107

二、经营状况分析 108

三、竞争优势分析 108

四、发展战略分析 109

五、企业最新动态 109

第五节 英雄互娱 109

一、企业发展概况 109

二、经营状况分析 110

三、竞争优势分析 110

四、发展战略分析 110

五、企业最新动态 111

第六节 昆仑万维 112

一、企业发展概况 112

二、经营状况分析 112

三、竞争优势分析 112

四、发展战略分析 113

五、企业最新动态 113

第七节 完美世界 114

一、企业发展概况 114

二、经营状况分析 114

三、竞争优势分析 115

四、发展战略分析 115

五、企业最新动态 116

第八节 巨人网络 116

一、企业发展概况 116

二、经营状况分析 117

三、竞争优势分析 118

四、发展战略分析 118

五、企业最新动态 118

第九节 游族网络 119

一、企业发展概况 119

二、经营状况分析 120

三、竞争优势分析 120

四、发展战略分析 120

五、企业最新动态 120

第十节 银汉游戏 121

一、企业发展概况 121

二、经营状况分析 121

三、竞争优势分析 122

四、发展战略分析 122

五、企业最新动态 123

第七章 电子竞技行业模式及策略分析 124

第一节 电子竞技行业广告策略 124

一、行业广告发展历程 124

二、行业媒体综合分析 136

三、行业电视传播媒体 136

第二节 电子竞技行业营销营运系统 137

一、品牌错位切入 137

二、品类差异组合 138

三、团队规范操作 140

四、渠道价值联盟 140

第三节 电子竞技行业市场营销分析 142

一、电子竞技行业市场营销进化分析 142

二、中国电子竞技行业营销新模式 143

三、中国电子竞技行业终端营销分析 144

四、电子竞技行业企业厚利快销策略 145

五、电子竞技行业企业销售渠道分析 145

第四节 2026-2031年电子竞技行业市场发展趋势分析 147

一、2026-2031年电子竞技行业市场发展趋势预测 147

二、2026-2031年电子竞技行业销售模式趋势预测 148

三、2026-2031年电子竞技行业市场销售渠道趋势预测 149

第四部分 发展前景展望

第八章 电子竞技行业发展趋势分析 152

第一节 2021-2026年发展环境展望 152

一、2021-2026年宏观经济形势展望 152

二、2021-2026年政策走势及其影响 152

三、2021-2026年国际行业走势展望 153

第二节 2021-2026年电子竞技行业发展趋势分析 154

一、2021-2026年行业发展趋势分析 154

二、2021-2026年行业竞争格局展望 155

第三节 2026-2031年中国电子竞技行业市场趋势分析 155

一、2021-2026年电子竞技行业市场趋势总结 155

二、2026-2031年电子竞技行业发展趋势分析 157

三、2026-2031年电子竞技行业市场发展空间 158

四、2026-2031年电子竞技行业产业政策趋向 159

第九章 未来电子竞技行业发展预测 160

第一节 未来电子竞技行业需求与市场预测 160

一、2026-2031年电子竞技行业市场规模预测 160

二、2026-2031年电子竞技行业总产值预测 160

三、2026-2031年电子竞技行业销售收入预测 161

四、2026-2031年电子竞技行业总资产预测 162

第二节 2026-2031年中国电子竞技行业供需预测 162

一、2026-2031年中国电子竞技行业供给预测 162

二、2026-2031年中国电子竞技行业需求预测 163

三、2026-2031年中国电子竞技行业供需平衡预测 165

四、2026-2031年主要电子竞技行业全球发展 166

第十章 2021-2026年电子竞技行业投资现状分析 167

第一节 2021-2026年电子竞技行业投资情况分析 167

一、2021-2026年总体投资及结构 167

二、2021-2026年投资规模情况 167

三、2021-2026年投资增速情况 167

四、2021-2026年分行业投资分析 167

五、2021-2026年分地区投资分析 167

六、2021-2026年外商投资情况 168

第二节 2021-2026年电子竞技行业投资情况分析 168

一、2021-2026年投资及结构 168

二、2021-2026年投资规模情况 168

三、2021-2026年投资增速情况 168

四、2021-2026年细分行业投资分析 168

五、2021-2026年各地区投资分析 168

六、2021-2026年外商投资情况 169

第五部分 发展战略研究

第十一章 电子竞技行业投资环境分析 170

第一节 经济发展环境分析 170

一、2021-2026年我国宏观经济运行情况 170

二、2026-2031年我国宏观经济形势分析 183

三、2026-2031年投资趋势及其影响预测 187

第二节 政策法规环境分析 192

一、2021-2026年电子竞技行业政策环境 192

二、2021-2026年国内宏观政策对其影响 192

三、2021-2026年行业产业政策对其影响 192

第三节 社会发展环境分析 193

一、国内社会环境发展现状 193

二、2021-2026年社会环境发展分析 195

三、2026-2031年社会环境对行业的影响 198

第四节 技术发展环境分析 200

一、国内外技术发展现状分析 200

二、行业技术发展最新动态分析 201

三、2026-2031年技术环境对行业的影响 201

第十二章 电子竞技行业投资机会与风险 202

第一节 行业投资收益率比较及分析 202

一、2021-2026年相关产业投资收益率比较 202

二、2021-2026行业投资收益率分析 202

第二节 电子竞技行业投资效益分析 203

一、2021-2026年电子竞技行业投资状况分析 203

二、2026-2031年电子竞技行业投资效益分析 204

三、2026-2031年电子竞技行业投资趋势预测 205

四、2026-2031年电子竞技行业的投资方向 206

五、2026-2031年电子竞技行业投资的建议 206

六、新进入者应注意的障碍因素分析 209

第三节 影响电子竞技行业发展的主要因素 211

一、2026-2031年影响电子竞技行业运行的有利因素分析 211

二、2026-2031年影响电子竞技行业运行的不稳定因素分析 212

三、2026-2031年影响电子竞技行业运行的不利因素分析 213

四、2026-2031年我国电子竞技行业发展面临的挑战分析 214

五、2026-2031年我国电子竞技行业发展面临的机遇分析 215

第四节 电子竞技行业投资风险及控制策略分析 216

一、2026-2031年电子竞技行业市场风险及控制策略 216

二、2026-2031年电子竞技行业政策风险及控制策略 217

三、2026-2031年电子竞技行业经营风险及控制策略 218

四、2026-2031年电子竞技行业技术风险及控制策略 220

五、2026-2031年电子竞技行业同业竞争风险及控制策略 221

六、2026-2031年电子竞技行业其他风险及控制策略 223

第十三章 电子竞技行业投资战略研究 224

第一节 电子竞技行业发展战略研究 224

一、战略综合规划 224

二、技术开发战略 225

三、业务组合战略 227

四、区域战略规划 228

五、产业战略规划 229

六、营销品牌战略 230

七、竞争战略规划 231

第二节 对中国电子竞技行业品牌的战略思考 233

一、电子竞技行业品牌的重要性 233

二、电子竞技实施品牌战略的意义 234

三、电子竞技企业品牌的现状分析 235

四、我国电子竞技企业的品牌战略 236

五、电子竞技品牌战略管理的策略 238

第三节 电子竞技行业经营策略分析 240

一、电子竞技行业市场细分策略 240

二、电子竞技行业市场创新策略 241

三、品牌定位与品类规划 244

四、电子竞技行业新产品差异化战略 246

第四节 电子竞技行业投资战略研究 248

一、2021-2026年电子竞技行业投资战略 248

二、2026-2031年电子竞技行业投资战略 249

1、稳定性投资战略 249

2、扩张性投资战略 249

3、紧缩性投资战略 250

二、细分行业投资战略 250

图表目录

图表：电子竞技产业链结构 12

图表：2021-2026年中国网络游戏规模情况 14

图表：2021-2026年全球网络游戏规模走势情况 14

图表：2021-2026年中国客户端游戏市场实际销售收入 15

图表：2021-2026年中国客户端网络游戏用户数 16

图表：中国移动游戏实际销售收入 17

图表：全球电子竞技用户规模 18

图表：2021-2026年全球电子竞技市场规模 19

图表：美国电子竞技规模全球第二 20

图表：韩国与欧美电子竞技商业模式的区别 24

图表：2021-2026年我国电子竞技行业用户规模 31

图表：2021-2026年我国电子竞技行业市场规模 31

图表：2021-2026年中国手游市场规模及同比 32

图表：手游市场规模占网游比重不断攀升 32

图表：2021-2026年我国移动电竞的市场规模 33

图表：部分 停办的综合性电竞赛事 34

图表：2021-2026年全球奖金最高的电竞赛事 35

图表：2021-2026年全球顶尖电竞选手收入 35

图表：2021-2026年LOL和DOTA2赛事奖金池对比 35

图表：我国游戏直播用户及同比 36

图表：电技行业产业链 42

图表：电竞行业内容制作为核心环节 42

图表：2021-2026年英雄联盟词条百度指数 43

图表：近年中国移动电竞厂商赛事模式对比 43

图表：近年国内第三方竞赛事现状 44

图表：近年中国电竞内容平台发生衍生内容 44

图表：近年中国电竞内容平台盈利模式 45

图表：中国电竞直播平台泛娱乐话 46

图表：移动游戏直播平台与传统游戏直播平台对比 46

图表：腾讯电竞产业链布局 48

图表：英雄互娱电竞布局 49

图表：虎门直播业务布局 49

图表：2021-2026年中国网吧游戏排行榜 54

图表：2021-2026年我国上网服务营业场所数量及同比变化 62

图表：我国移动电竞用户的年龄分布 62

图表：我国移动电竞用户的日均游戏时长分布 63

图表：2021-2026年移动电竞用户消费情况 64

图表：2021-2026年全球电子竞技市场规模 73

图表：全球电子竞技用户规模 74

图表：电竞核心用户地理位置分布、 74

图表：2021-2026年我国电子竞技用户规模 76

图表：ChinaJoy参会人数及同比变化 77

图表：部分 停办的综合性电竞赛事 78

图表：2021-2026年奖金最高的电竞赛事 79

图表：2021-2026年LOL和DOTA2赛事奖金池对比 79

图表：我国游戏直播用户及同比 82

图表：2021-2026年中国网页游戏研发厂商竞争格局 88

图表：2021-2026年中国电竞用户群城市层及分布 89

图表：2021-2026年中国电竞用户群TOP3省份分布 89

图表;手游市场规模占网游比重不断攀升 90

图表：2021-2026年我国移动电竞的市场规模 90

图表：2021-2026年中国电竞沿海群性别占比 95

图表：电子竞技爱好者年龄分布 95

图表：2021-2026电竞用户群教育水平分布 96

图表：2021-2026年电竞优惠券职业分布 96

图表：2021-2026年电竞优惠券个人月收入分布 97

图表：2021-2026年完美世界股份有限公司企业主营构成 114

图表：2021-2026年游族网络股份有限公司主营构成分析 120

图表：我国电子竞技行业产业链 156

图表：电竞行业内容制作为核心环节 156

图表：2026-2031年我国电子竞技行业市场规模预测 160

图表：2026-2031年电子竞技行业产值预测 161

图表：2026-2031年我国电子竞技行业销售收入预测 161

图表：2026-2031年我国电子竞技行业总资产规模预测 162

图表：2021-2026年GDO增长速度情况 171

图表：2021-2026年三大产业增加值变化情况 171

图表：2021-2026年居民消费指数变化情况 172

图表：2021-2026年新建商品房价格变化情况 172

图表：2021-2026年我国粮食产量 174

图表：2021-2026年工业增加值情况 175

图表：2021-2026年我国固定资产投资情况 176

图表：2021-2026年社会消费品零售总额情况 177

图表：2021-2026年我国进出口货物总额情况 178

图表：2021-2026年我国货物运输量增长情况 179

图表：2021-2026年我国宽带用户增长情况 181

图表：2021-2026年我国人均消费支出构成 182

图表：我国外汇储备情况 183

图表：2021-2026年中国互联网用户数及普及率情况 198

图表：中国主要互联网基础资源对比情况 198

图表：2021-2026年我国电竞行业上市公司收益情况 202

图表：2021-2026年中青宝公司收益情况分析 202

图表：2021-2026年浙报传媒公司收益情况分析 202

图表：2021-2026年完美世界公司收益情况分析 203

图表：电子竞技年度投资趋势 204

把握投资 决策经营！

咨询订购 请拨打 400-886-7071 (免长途费)　Emai：kf@51baogao.cn

报告编号：9596

本文地址：https://www.51baogao.cn/bg/20170111/9596.shtml

在线订购：点击这里