

2026-2031年中国电子竞技行业发展及前景预测报告

报告简介

电子竞技兼具娱乐和媒体属性，在我国受政策影响较大。电子竞技在早期受限于意识形态，在政策上受到了较深的管制。

2020年全球电竞赛事营收达9.47亿美元，2021年预计可达10.84亿美元。2020年全球电竞观众规模达4.36亿人，2021年预计增至4.74亿人。

2020年的中国电竞市场仍保持着高速的增长，增长主要来自于移动电竞游戏市场和电竞生态市场的快速扩张。疫情影响下用户的在线娱乐时长显著增长，带动2020年的移动电竞游戏市场增速达到36.8%，电竞生态市场增速达到45.2%。2020年，中国电竞整体市场规模为1474亿元，同比增长29.8%。

根据中国音数协游戏工委统计，2020年，全国电子竞技游戏市场实际销售收入1365.57亿元，下降13.63%。2021年第一季度，中国电子竞技游戏市场实际销售收入344.34亿元，环比增长9.03%。随着电子竞技行业的迅速发展，中国电子竞技用户持续增长，2020年，中国电子竞技用户规模达4.88亿人，同比上涨9.65%。2021年第一季度，电子竞技用户基本保持不变，中国电子竞技用户规模达4.89亿人。

近年来，我国政策对电子竞技产业态度显著好转。2019年4月，国家统计局发布的《体育产业统计分类(2019)》中，提及电子竞技，并将其归为职业体育竞赛表演活动，与足篮排三大球属同类型。2020年8月，全国电子竞技联席会议成立，会上宣布设立“全国电子竞技产业发展基金”，筹备组建全国电子竞技协会联盟、全国电子竞技俱乐部联盟和全国电子竞技厂商供应商联盟，构建中国电子竞技国家管理体系，全权负责对接国际电子竞技联合会等国际组织相关工作。2021年2月，人社部官网发布了《电子竞技员国家职业技能标准》，该标准内容包括职业概况、基本要求、工作要求和权重表等方面的内容，并对该职业的活动范围、工作内容、技能要求和知识水平作出了明确规定。可以预见，随着未来政策的持续放宽和行业规则的完善，电子竞技产业具有较大的发展潜力。

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、国家工信部、国家商务部、国家发改委、国务院发展研究中心、中国电子竞技工业协会、51行业报告网、全国及海外多种相关报刊杂志以及专业研究机构公布和提供的大量资料，对我国电子竞技行业及各子行业的发展状况、上下游行业发展状况、市场供需形势、新产品与技术等进行了分析，并重点分析了我国电子竞技行业发展状况和特点，以及中国电子竞技行业将面临的挑战、企业的发展策略等。报告还对全球电子竞技行业发展态势作了详细分析，并对电子竞技行业进行了趋向研判，是电子竞技生产、经营企业，科研、投资机构等单位准确了解目前电子竞技行业发展动态，把握企业定位和发展方向不可多得的精品。

报告目录

第一部分 行业发展环境

第一章 电子竞技行业发展综述

第一节 电子竞技行业简介

一、电子竞技行业的界定

二、电子竞技行业的分类

第二节 电子竞技行业特征

第三节 电子竞技行业生命周期

第四节 电子竞技行业商业模式

第二章 2021-2026年电子竞技行业发展环境分析

第一节 2021-2026年中国经济环境分析

一、全球经济形势

二、国内经济运行

第二节 2021-2026年中国电子竞技行业发展政策环境分析

一、电子竞技行业政策

二、电子竞技行业规划

三、2021-2026年电子竞技行业政策解读

四、2021-2026年电子竞技行业新策解读

第三节 2021-2026年中国电子竞技行业发展社会环境分析

一、人口环境

二、教育环境

三、生态环境

四、城镇化率

五、消费环境

第三章 2021-2026年中国电子竞技行业产业链分析

第一节 中国电子竞技行业产业链结构

第二节 2021-2026年中国电子竞技行业上游行业发展研究

一、2021-2026年中国电子竞技行业上游行业发展现状

二、2021-2026年中国电子竞技行业上游行业供需市场分析

三、2021-2026年中国电子竞技行业上游行业市场形势

四、2021-2026年中国电子竞技行业上游行业竞争格局

五、2021-2026年中国电子竞技行业上游行业发展前景及趋势

第三节 2021-2026年中国电子竞技行业下游行业发展研究

一、2021-2026年中国电子竞技行业下游行业发展现状

二、2021-2026年中国电子竞技行业下游行业供需市场分析

三、2021-2026年中国电子竞技行业下游行业市场形势

四、2021-2026年中国电子竞技行业下游行业竞争格局

五、2021-2026年中国电子竞技行业下游行业发展前景及趋势

第四章 全球电子竞技行业发展分析及发展动态

第一节 全球电子竞技业发展分析

第二节 全球电子竞技行业运行分析

一、全球电子竞技行业运行情况

二、全球电子竞技行业发展存在的问题

第三节 2021-2026年全球电子竞技市场规模分析

一、2021-2026年全球电子竞技供给分析

二、2021-2026年全球电子竞技需求分析

第四节 全球电子竞技行业竞争分析

一、2021-2026年全球电子竞技竞争格局

二、2021-2026年全球电子竞技品牌动态

第三节 2026-2031年全球电子竞技行业发展预测

一、2026-2031年全球电子竞技行业发展前景

二、2026-2031年全球电子竞技行业发展潜力

三、2026-2031年全球电子竞技行业市场发展趋势

四、2026-2031年全球电子竞技行业市场集中度预测

五、2026-2031年全球电子竞技行业发展格局预测

第二部分 行业发展分析

第五章 2021-2026年中国电子竞技行业发展分析

第一节 中国电子竞技行业发展概况

一、中国电子竞技行业发展历程

二、中国互联网环境分析

二、中国电子竞技发展总况

第二节 中国电子竞技行业发展分析

一、中国电子竞技行业发展形势

二、中国电子竞技行业发展特点

第三节 中国电子竞技行业运营分析

一、中国电子竞技行业发展模式分析

二、中国电子竞技行业发展模式案例

三、中国电子竞技行业发展模式创新

第四节 中国电子竞技行业发展存在的问题和对策

第五节 2021-2026年中国电子竞技市场发展状况

第六节 2021-2026年中国电子竞技市场分析

第七节 中国电子竞技行业需求市场分析

一、影响电子竞技市场供需的因素

二、中国电子竞技行业需求特点

三、中国电子竞技行业需求规模

四、中国电子竞技行业需求分析

五、中国电子竞技行业需求结构

第八节 中国电子竞技行业供给市场分析

一、中国电子竞技行业供给特点

二、中国电子竞技行业供给规模

三、中国电子竞技行业供给结构

第六章 2021-2026年中国电子竞技行业财务分析

第一节 中国电子竞技行业规模情况分析

一、行业资产规模情况分析

二、行业人员规模状况分析

三、行业利润规模状况分析

四、行业销售情况

第二节 中国电子竞技行业财务分析

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

第三节 2026-2031年中国电子竞技行业财务能力预测

第七章 2021-2026年中国电子竞技市场调查分析

第一节 电子竞技行业的消费者调查

一、电子竞技行业的消费者结构分布

二、电子竞技行业的消费者区域分布

第二节 电子竞技市场消费体验调查

一、电子竞技市场的消费体验满意度

二、电子竞技市场的消费体验渠道

三、电子竞技市场的消费体验产品偏好

四、电子竞技市场的消费体验原因研究

四、电子竞技市场的消费体验的结果调查

第三节 电子竞技市场消费心理调查

一、电子竞技市场的消费心理

二、电子竞技市场的消费心理预期

第四节 电子竞技行业产品的品牌市场调查

一、消费者对行业品牌认知度宏观调查

二、消费者对行业产品的品牌偏好调查

三、消费者对行业品牌的首要认知渠道

四、消费者经常购买的品牌调查

五、电子竞技行业品牌忠诚度调查

六、电子竞技行业品牌市场占有率调查

七、消费者的消费理念调研

第三部分 行业竞争格局

第八章 2021-2026年中国电子竞技行业竞争格局

第一节 电子竞技行业行业竞争分析理论基础

第二节 电子竞技行业竞争力

一、竞争力理论基础

二、竞争力分析

第三节 电子竞技行业进入者和竞争对手分析

第四节 电子竞技行业SWOT分析

一、S

二、W

三、O

四、T

第五节 2021-2026年中国电子竞技竞争格局分析

一、2021-2026年中国电子竞技企业竞争格局

二、2021-2026年中国电子竞技竞争市场集中度

三、2021-2026年中国电子竞技品牌集中度

第六节 2021-2026年国内外电子竞技行业竞争分析

第七节 2021-2026年我国电子竞技市场竞争动态

第八节 电子竞技市场竞争策略

一、现有电子竞技市场竞争策略分析

二、典型企业产品竞争策略分析

三、潜力电子竞技竞争策略选择

第九节 2026-2031年电子竞技行业竞争预测

一、2026-2031年电子竞技行业竞争格局展望

二、2026-2031年电子竞技行业竞争策略分析

第九章 2021-2026年电子竞技行业区域市场分析

第一节 北京市

一、2021-2026年电子竞技市场运行分析

二、2021-2026年电子竞技市场格局

三、2021-2026年电子竞技市场价格分析

四、2021-2026年电子竞技市场消费者分析

第二节 上海市

一、2021-2026年电子竞技市场运行分析

二、2021-2026年电子竞技市场格局

三、2021-2026年电子竞技市场价格分析

四、2021-2026年电子竞技市场消费者分析

第三节 深圳市

一、2021-2026年电子竞技市场运行分析

二、2021-2026年电子竞技市场格局

三、2021-2026年电子竞技市场价格分析

四、2021-2026年电子竞技市场消费者分析

第四节 杭州市

一、2021-2026年电子竞技市场运行分析

二、2021-2026年电子竞技市场格局

三、2021-2026年电子竞技市场价格分析

四、2021-2026年电子竞技市场消费者分析

第十章 中国电子竞技行业重点企业分析

第一节 顺网科技

一、概况

二、主营业务分析

三、电子竞技业务布局

四、电子竞技模式

五、竞争分析

六、电子竞技动态

第二节 雏鹰农牧

一、概况

二、主营业务分析

三、电子竞技业务布局

四、电子竞技模式

五、竞争分析

六、电子竞技动态

第三节 万家文化

一、概况

二、主营业务分析

三、电子竞技业务布局

四、电子竞技模式

五、竞争分析

六、电子竞技动态

第四节 浙报传媒

一、概况

二、主营业务分析

三、电子竞技业务布局

四、电子竞技模式

五、竞争分析

六、电子竞技动态

第五节 金亚科技

一、概况

二、主营业务分析

三、电子竞技业务布局

四、电子竞技模式

五、竞争分析

六、电子竞技动态

第六节 百视通

一、概况

二、主营业务分析

三、电子竞技业务布局

四、电子竞技模式

五、竞争分析

六、电子竞技动态

第七节 网宿科技

一、概况

二、主营业务分析

三、电子竞技业务布局

四、电子竞技模式

五、竞争分析

六、电子竞技动态

第八节 宋城演艺

一、概况

二、主营业务分析

三、电子竞技业务布局

四、电子竞技模式

五、竞争分析

六、电子竞技动态

第九节 华谊兄弟

一、概况

二、主营业务分析

三、电子竞技业务布局

四、电子竞技模式

五、竞争分析

六、电子竞技动态

第十节 IG电子竞技俱乐部

一、概况

二、主营业务分析

三、电子竞技业务布局

四、电子竞技模式

五、竞争分析

六、电子竞技动态

第十一节 WCA

一、概况

二、主营业务分析

三、电子竞技业务布局

四、电子竞技模式

五、竞争分析

六、电子竞技动态

第十二节 SCNTV

一、概况

二、主营业务分析

三、电子竞技业务布局

四、电子竞技模式

五、竞争分析

六、电子竞技动态

第十三节 七煌

一、概况

二、主营业务分析

三、电子竞技业务布局

四、电子竞技模式

五、竞争分析

六、电子竞技动态

第十四节 游戏风云

一、概况

二、主营业务分析

三、电子竞技业务布局

四、电子竞技模式

五、竞争分析

六、电子竞技动态

第四部分 行业发展预测

第十一章 2026-2031年电子竞技行业投资分析

第一节 2026-2031年电子竞技行业投资风险

一、市场风险

二、竞争风险

三、政策风险

四、人力资源风险

五、资金安全监管风险

六、其他

七、电子竞技企业风险控制对策

第二节 2026-2031年电子竞技行业发展影响因素

一、有利因素

二、不利因素

第三节 电子竞技行业发展策略

一、电子竞技行业发展机遇

二、电子竞技行业发展面临的挑战

三、电子竞技行业发展策略

第四节 中国电子竞技行业投资建议

一、电子竞技行业热点投资区域

二、电子竞技行业热点投资方向

三、电子竞技行业资本运作建议

第十二章 2026-2031年电子竞技行业发展预测

第一节 2026-2031年电子竞技行业发展预测

一、2026-2031年电子竞技行业供给预测

二、2026-2031年电子竞技行业需求预测

三、2026-2031年电子竞技行业收入预测

第二节 2026-2031年电子竞技行业发展前景

一、2026-2031年电子竞技行业发展空间

二、2026-2031年电子竞技行业发展前景

第三节 2026-2031年电子竞技行业发展趋势

一、2026-2031年电子竞技行业发展趋势

二、2026-2031年电子竞技行业市场发展趋势

三、2026-2031年电子竞技行业发展方向

第十三章 电子竞技行业发展建议

第一节 电子竞技行业发展模式选择

第二节 电子竞技行业投资方式选择

第三节 电子竞技行业融资方式建议

第四节 电子竞技行业发展建议

图表目录

图表：2021-2026年世界经济增长趋势

图表：2021-2026年世界商品贸易增长趋势

图表：2021-2026年全球直接投资主要指标

图表：2021-2026年中国GDP及增速

图表：2021-2026年社会消费品零售总额及其增长速度

图表：2021-2026年末人口数及其构成

图表：2021-2026年城镇新增就业人数

图表：2021-2026年国内生产总值与全部就业人员比率

图表：2021-2026年高等教育、中等职业教育及普通高中招生人数

图表：2021-2026年研究与试验发展(RD)经费支出

图表：2021-2026年卫生技术人员人数

图表：2021-2026年电子竞技行业市场规模分析

图表：2021-2026年电子竞技行业消费规模分析

图表：2021-2026年中国电子竞技供给结构

图表：2021-2026年中国电子竞技需求结构

图表：2021-2026年中国电子竞技供需缺口

图表：2021-2026年中国电子竞技需求量分析

图表：2021-2026年中国电子竞技需求量及增长对比

图表：2021-2026年电子竞技市场集中度

图表：2021-2026年电子竞技区域集中度

图表：2021-2026年电子竞技品牌集中度

图表：2021-2026年电子竞技市场用户关注度

图表：2021-2026年电子竞技用户考虑因素

图表：2021-2026年电子竞技用户品牌关注度

图表：2021-2026年电子竞技用户价格关注度

图表：2021-2026年电子竞技用户首选途径

图表：2026-2031年电子竞技行业市场规模预测

图表：2026-2031年电子竞技行业需求预测

图表：2026-2031年电子竞技行业供给预测

把握投资 决策经营！

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

报告编号：28286

本文地址：<https://www.51baogao.cn/bg/20170210/28286.shtml>

在线订购：[点击这里](#)