

## 2024-2029年中国电子竞技行业发展趋势展望及投资战略分析报告

## 报告简介

电子竞技研究报告对电子竞技行业研究的内容和方法进行全面的阐述和论证，对研究过程中所获取的电子竞技资料进行全面系统的整理和分析，通过图表、统计结果及文献资料，或以纵向的发展过程，或横向类别分析提出论点、分析论据，进行论证。电子竞技报告绝对如实地反映客观情况，叙述、说明、推断、引用均恰如其分。文字、用词应力求准确。研究报告的文字也简单、明了、通顺、流畅，既明白如话，又把研究的效果准确地、科学地表达出来。电子竞技研究报告以行业为研究对象，并基于行业的现状，行业经济运行数据，行业供需现状，行业竞争格局，重点企业经营分析，行业产业链分析，市场集中度等现实指标，分析预测行业的发展前景和投资价值。通过最深入的数据挖掘，对行业进行严谨分析，从多个角度去评估企业市场地位，准确挖掘企业的成长性，已经为众多企业带来了最专业的研究和最有价值的咨询服务过程。

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、国家海关总署、全国商业信息中心、中国经济景气监测中心、51行业报告网以及国内外多种相关报刊杂志媒体提供的最新研究资料。本报告对国内外电子竞技行业的发展状况进行了深入透彻地分析，对我国行业市场情况、技术现状、供需形势作了详尽研究，重点分析了国内外重点企业、行业发展趋势以及行业投资情况，报告还对电子竞技下游行业的发展进行了探讨，是电子竞技及相关企业、投资部门、研究机构准确了解目前中国市场发展动态，把握电子竞技行业发展方向，为企业经营决策提供重要参考的依据。

## 报告目录

## 第一章 电子竞技行业发展背景 26

## 1.1 电子竞技行业概述 26

## 1.1.1 电子竞技的定义及分类 26

## (1)电子竞技的定义 26

## (2)电子竞技的分类 26

## 1.1.2 电子竞技行业的特点 27

## 1.1.3 电子竞技与网络游戏的对比分析 27

## 1.1.4 电子竞技与体育项目的关联分析 29

## 1.2 电子竞技行业产业链分析 31

## 1.2.1 电子竞技产业链结构 31

1.2.2 产业链主要环节分析 31

(1)游戏运营环节分析 31

(2)赛事运营环节分析 31

(3)平台及媒体环节分析 32

(4)电子竞技受众分析 32

1.3 电子竞技行业发展环境分析 32

1.3.1 行业宏观环境分析 32

(1)行业政策环境 32

(2)行业经济环境 33

(3)行业社会环境 48

(4)行业技术环境 49

1.3.2 行业竞争环境分析 50

(1)现有企业的竞争 50

(2)潜在进入者的竞争 51

(3)供应商议价能力 51

(4)下游客户议价能力 52

(5)替代品威胁 52

1.3.3 行业关联产业分析 52

(1)中国游戏行业发展历程 52

(2)中国游戏行业市场规模 56

(3)游戏行业生态结构的变化 57

第二章 国外电子竞技行业商业模式及经验借鉴 59

2.1 国外电子竞技行业发展现状及发展趋势 59

2.1.1 全球电子竞技行业发展历程分析 59

2.1.2 全球电子竞技行业市场规模分析 60

(1)全球电子竞技赛事奖金池规模分析 60

(2)全球电子竞技赛事观众规模分析 60

(3)全球电子竞技行业收入规模分析 60

2.1.3 国外电竞赛事与传统体育赛事的对比 61

2.1.4 国外电子竞技行业商业模式分析 62

2.1.5 全球电子竞技行业发展规模预测 63

2.2 主要国家电子竞技行业发展状况及经验借鉴 63

2.2.1 美国电子竞技行业发展状况及经验借鉴 63

(1)美国电子竞技行业发展现状 63

(2)美国电子竞技行业发展规模 64

(3)美国电子竞技行业扶持政策 64

(4)美国电子竞技运动员培育策略 65

(5)美国电子竞技行业经验借鉴 66

2.2.2 法国电子竞技行业发展状况及经验借鉴 67

(1)法国电子竞技行业发展现状 67

(2)法国电子竞技行业发展规模 67

(3)法国电子竞技行业扶持政策 67

(4)法国电子竞技运动员培育策略 68

(5)法国电子竞技行业经验借鉴 68

2.2.3 韩国电子竞技行业发展状况及经验借鉴 68

(1)韩国电子竞技行业发展历程 68

(2)韩国电子竞技行业发展规模 70

(3)韩国电子竞技行业扶持政策 70

(4)韩国电子竞技运动员培育策略 71

(5)韩国电子竞技行业经验借鉴 72

2.3 国外重点电子竞技赛事商业模式及经验借鉴 72

2.3.1 法国电子竞技世界杯(ESWC)商业模式分析 72

(1)赛事基本信息分析 72

(2)赛事运营主体分析 72

(3)赛事竞赛项目分析 73

(4)赛事合作伙伴分析 73

(5)赛事盈利模式分析 73

(6)2019-2023年赛事安排 74

2.3.2 韩国世界电子竞技大赛(WCG)商业模式分析 74

(1)赛事基本信息分析 74

(2)赛事运营主体分析 75

(3)赛事竞赛项目分析 75

(4)赛事合作伙伴分析 76

(5)赛事盈利模式分析 76

(6)2017赛事停办原因分析 76

2.3.3 美国世界电子职业联赛(CPL)商业模式分析 78

(1)赛事基本信息分析 78

(2)赛事运营主体分析 78

(3)赛事竞赛项目分析 78

(4)赛事合作伙伴分析 78

(5)赛事盈利模式分析 79

(6)2019-2023年赛事安排 79

#### 2.3.4 美国DOTA2国际邀请赛商业模式分析 79

(1)赛事基本信息分析 79

(2)赛事运营主体分析 80

(3)赛事竞赛项目分析 80

(4)赛事合作伙伴分析 80

(5)赛事盈利模式分析 80

(6)2019-2023年赛事安排 81

#### 2.3.5 美国MLG联赛商业模式分析 81

(1)赛事基本信息分析 81

(2)赛事运营主体分析 82

(3)赛事竞赛项目分析 82

(4)赛事合作伙伴分析 82

(5)赛事盈利模式分析 82

(6)2019-2023年赛事安排 83

### 2.4 国外电子竞技直播平台商业模式及经验借鉴 83

#### 2.4.1 美国Twitch商业模式及经验借鉴 83

(1)Twitch基本信息分析 83

(2)Twitch运营模式分析 83

(3)Twitch成本结构分析 84

(4)Twitch盈利模式分析 84

(5)Twitch融资情况分析 85

(6)Twitch发展经验借鉴 86

#### 2.4.2 韩国Afreeca TV商业模式及经验借鉴 87

## 第二章 中国电子竞技行业发展现状及未来趋势 88

3.1 中国电子竞技行业市场总体分析	88
3.1.1 行业发展历程分析	88
(1)行业发展历程分析	88
(2)行业泡沫战争历史分析	89
3.1.2 行业市场规模分析	92
3.1.3 行业盈利情况分析	93
3.2 中国电子竞技行业用户情况分析	94
3.2.1 电子竞技用户性别分布	94
3.2.2 电子竞技用户年龄分布	94
3.2.3 电子竞技用户职业分布	95
3.2.4 电子竞技用户收入情况	96
3.2.5 电子竞技用户学历分布	97
3.3 中国电子竞技行业SWOT分析	98
3.3.1 行业发展的优势分析	98
(1)政策扶持优势分析	98
(2)用户规模优势分析	98
(3)明星效应优势分析	99
(4)市场容量优势分析	100
3.3.2 行业发展的劣势分析	100
(1)社会舆论压力上的劣势	100
(2)知识产权保护上的劣势	101
(3)产品开发上的劣势分析	101
(4)从业人员管理上的劣势	101
3.3.3 行业发展的机会分析	101

(1)行业全球化发展带来的机会	101
(2)行业俱乐部模式出现带来的机会	102
3.3.4 行业发展的威胁分析	102
3.3.5 行业SWOT分析总结	103
3.4 中国电子竞技行业发展趋势及前景	104
3.4.1 中国电子竞技行业发展趋势分析	104
3.4.2 中国电子竞技行业发展前景预测	105
3.4.3 关于电子竞技行业发展策略的建议	106
(1) 关于电子竞技行业政府管理策略的建议	106
(2) 关于电子竞技行业传媒驱动策略的建议	107
(3) 关于电子竞技行业企业战略合作的建议	107
(4) 关于电子竞技行业运动员培育策略的建议	108
第四章 中国电子竞技行业细分领域市场发展状况	110
4.1 中国电子竞技游戏市场发展状况	110
4.1.1 电子竞技游戏的生命周期分析	110
4.1.2 电子竞技游戏市场规模分析	111
4.1.3 电子竞技游戏主流类别市场发展状况	111
(1)FPS类电子竞技游戏市场发展状况	111
(2)RTS类电子竞技游戏市场发展状况	112
(3)MOBA类电子竞技游戏市场发展状况	113
(4)其他类型电子竞技游戏市场发展状况	114
4.1.4 电子竞技游戏市场发展趋势分析	115
4.2 中国电子竞技赛事市场发展状况	115
4.2.1 电子竞技赛事市场发展概述	115

4.2.2 电子竞技赛事市场规模分析	116
(1)电子竞技赛事资金池规模分析	116
(2)电子竞技赛事观众规模分析	117
4.2.3 电子竞技赛事相关从业人员分析	118
(1)电子竞技运动员分析	118
(2)电子竞技教练员分析	118
(3)电子竞技裁判员分析	119
(4)电子竞技解说员分析	119
4.2.4 电子竞技赛事市场发展趋势分析	119
4.3 中国电子竞技直播平台市场发展状况	120
4.3.1 电子竞技直播平台市场发展概述	120
4.3.2 电子竞技直播平台市场规模分析	121
4.3.3 电子竞技直播平台市场收入情况分析	121
4.3.4 电子竞技直播平台市场竞争状况分析	121
4.3.5 电子竞技直播平台市场发展趋势分析	122
第五章 中国电子竞技行业商业模式的构建分析	123
5.1 中国电子竞技行业商业模式总体分析	123
5.1.1 商业模式的定义及构成要素	123
(1)商业模式的定义	123
(2)商业模式的构成要素	124
5.1.2 商业模式构建的基本流程	129
5.1.3 电子竞技行业商业模式影响因素	131
(1)电子竞技行业商业模式影响的外部因素	131
(2)电子竞技行业商业模式影响的内部因素	132



5.1.4 电子竞技行业商业模式分类	132
5.2 中国电子竞技游戏商业模式的构建	135
5.2.1 电子竞技游戏运营模式的定义及特点	135
5.2.2 中国电子竞技游戏市场定位分析	136
5.2.3 中国电子竞技游戏运营渠道通路分析	136
5.2.4 中国电子竞技游戏盈利模式分析	137
5.2.5 中国电子竞技游戏成本结构分析	137
5.2.6 中国电子竞技行业重要合作伙伴分析	137
5.2.7 中国电子竞技游戏运营关键成功要素	138
5.3 中国电子竞技赛事商业模式的构建	138
5.3.1 电子竞技游戏运营模式的定义及特点	138
5.3.2 中国电子竞技赛事市场定位分析	139
5.3.3 中国电子竞技赛事运营渠道通路分析	139
5.3.4 中国电子竞技赛事运营盈利模式分析	139
5.3.5 中国电子竞技赛事运营成本结构分析	140
5.3.6 中国电子竞技赛事运营合作伙伴分析	140
5.3.7 中国电子竞技赛事运营关键成功要素	140
5.4 中国电子竞技直播平台商业模式的构建	141
5.4.1 电子竞技直播平台主要运营模式	141
5.4.2 中国电子竞技直播平台渠道通路分析	141
5.4.3 中国电子竞技直播平台盈利模式分析	142
5.4.4 中国电子竞技直播平台成本结构分析	142
5.4.5 中国电子竞技直播平台合作伙伴分析	142
5.4.6 中国电子竞技直播平台关键成功要素	143
第六章 电子竞技行业商业模式构建成功案例解析	145

6.1 电子竞技游戏运营商业模式成功案例解析 145

6.1.1 《反恐精英》商业模式深度剖析 145

(1)游戏基本信息分析 145

(2)游戏发展历程分析 145

(3)游戏市场定位分析 146

(4)游戏盈利模式分析 146

(5)游戏渠道通路分析 146

(6)游戏主要赛事分析 146

6.1.2 《魔兽争霸》商业模式深度剖析 147

(1)游戏基本信息分析 147

(2)游戏发展历程分析 147

(3)游戏市场定位分析 148

(4)游戏盈利模式分析 148

(5)游戏渠道通路分析 148

(6)游戏主要赛事分析 149

6.1.3 《DOTA2》商业模式深度剖析 152

(1)游戏基本信息分析 152

(2)游戏发展历程分析 152

(3)游戏市场定位分析 155

(4)游戏盈利模式分析 156

(5)游戏渠道通路分析 156

(6)游戏主要赛事分析 156

6.1.4 《英雄联盟》商业模式深度剖析 157

(1)游戏基本信息分析 157

(2)游戏发展历程分析 157

(3)游戏市场定位分析 159

(4)游戏盈利模式分析 159

(5)游戏渠道通路分析 159

(6)游戏主要赛事分析 160

6.1.5 《地下城与勇士》商业模式深度剖析 160

(1)游戏基本信息分析 160

(2)游戏发展历程分析 161

(3)游戏市场定位分析 163

(4)游戏盈利模式分析 163

(5)游戏渠道通路分析 163

(6)游戏主要赛事分析 163

6.1.6 《坦克世界》商业模式深度剖析 164

(1)游戏基本信息分析 164

(2)游戏发展历程分析 164

(3)游戏市场定位分析 166

(4)游戏盈利模式分析 167

(5)游戏渠道通路分析 168

(6)游戏主要赛事分析 169

6.1.7 《使命召唤》商业模式深度剖析 169

(1)游戏基本信息分析 169

(2)游戏发展历程分析 169

(3)游戏市场定位分析 169

(4)游戏盈利模式分析 170

- (5)游戏渠道通路分析 170
- (6)游戏主要赛事分析 172
- 6.1.8 《三国争霸》商业模式深度剖析 172
  - (1)游戏基本信息分析 172
  - (2)游戏发展历程分析 172
  - (3)游戏市场定位分析 173
  - (4)游戏盈利模式分析 173
  - (5)游戏渠道通路分析 173
  - (6)游戏主要赛事分析 174
- 6.1.9 《群雄逐鹿》商业模式深度剖析 176
  - (1)游戏基本信息分析 176
  - (2)游戏发展历程分析 177
  - (3)游戏市场定位分析 177
  - (4)游戏盈利模式分析 177
  - (5)游戏渠道通路分析 178
  - (6)游戏主要赛事分析 179
- 6.1.10 《梦三国》商业模式深度剖析 181
  - (1)游戏基本信息分析 181
  - (2)游戏发展历程分析 182
  - (3)游戏市场定位分析 185
  - (4)游戏盈利模式分析 185
  - (5)游戏渠道通路分析 187
  - (6)游戏主要赛事分析 190
- 6.2 电子竞技赛事运营商业模式成功案例解析 190

6.2.1 WCA(世界电子竞技大赛)商业模式深度剖析 190

(1)赛事基本信息分析 190

(2)赛事竞赛项目分析 191

(3)赛事合作伙伴分析 191

(4)赛事盈利模式分析 192

(5)赛事市场关注度分析 194

(6)2019-2023年赛事安排 195

6.2.2 IET(义乌国际电子竞技大赛)商业模式深度剖析 196

(1)赛事基本信息分析 196

(2)赛事竞赛项目分析 197

(3)赛事合作伙伴分析 197

(4)赛事盈利模式分析 197

(5)赛事市场关注度分析 198

(6)2019-2023年赛事安排 198

6.2.3 WEC(世界电子竞技嘉年华)商业模式深度剖析 200

(1)赛事基本信息分析 200

(2)赛事竞赛项目分析 200

(3)赛事合作伙伴分析 201

(4)赛事盈利模式分析 202

(5)赛事市场关注度分析 204

(6)2019-2023年赛事安排 204

6.2.4 NEST(全国电子竞技大赛)商业模式深度剖析 205

(1)赛事基本信息分析 205

(2)赛事竞赛项目分析 205

(3)赛事合作伙伴分析 205

(4)赛事盈利模式分析 206

(5)赛事市场关注度分析 209

(6)2019-2023年赛事安排 209

6.2.5 NESO(全国电子竞技公开赛)商业模式深度剖析 210

(1)赛事基本信息分析 210

(2)赛事竞赛项目分析 211

(3)赛事合作伙伴分析 211

(4)赛事盈利模式分析 211

(5)赛事市场关注度分析 212

(6)2019-2023年赛事安排 212

6.2.6 WPC(世界电子竞技职业精英赛)商业模式深度剖析 212

(1)赛事基本信息分析 212

(2)赛事竞赛项目分析 212

(3)赛事合作伙伴分析 213

(4)赛事盈利模式分析 213

(5)赛事市场关注度分析 214

(6)2019-2023年赛事安排 214

6.2.7 ECL(电子竞技冠军联赛)商业模式深度剖析 214

(1)赛事基本信息分析 214

(2)赛事竞赛项目分析 215

(3)赛事合作伙伴分析 215

(4)赛事盈利模式分析 215

(5)赛事市场关注度分析 217

- (6)2019-2023年赛事安排 218
- 6.2.8 G联赛(全国电子竞技电视联赛)商业模式深度剖析 219
  - (1)赛事基本信息分析 219
  - (2)赛事竞赛项目分析 219
  - (3)赛事合作伙伴分析 220
  - (4)赛事盈利模式分析 220
  - (5)赛事市场关注度分析 220
  - (6)2019-2023年赛事安排 221
- 6.3 电子竞技游戏直播平台商业模式成功案例解析 223
  - 6.3.1 虎牙直播商业模式深度剖析 223
    - (1)平台基本信息分析 223
    - (2)平台运营模式分析 223
    - (3)平台主要业务分析 223
    - (4)平台盈利模式分析 223
    - (5)平台渠道通路分析 224
    - (6)平台合作伙伴分析 224
    - (7)平台投融资分析 224
  - 6.3.2 斗鱼TV商业模式深度剖析 224
    - (1)平台基本信息分析 224
    - (2)平台运营模式分析 225
    - (3)平台主要业务分析 225
    - (4)平台盈利模式分析 225
    - (5)平台渠道通路分析 226
    - (6)平台合作伙伴分析 226

(7)平台投融资分析 227

### 6.3.3 战旗TV商业模式深度剖析 227

(1)平台基本信息分析 227

(2)平台运营模式分析 227

(3)平台主要业务分析 228

(4)平台盈利模式分析 229

(5)平台渠道通路分析 229

(6)平台合作伙伴分析 229

(7)平台投融资分析 231

### 6.3.4 TGA(龙珠直播)商业模式深度剖析 231

(1)平台基本信息分析 231

(2)平台运营模式分析 232

(3)平台主要业务分析 232

(4)平台盈利模式分析 232

(5)平台渠道通路分析 232

(6)平台合作伙伴分析 232

(7)平台投融资分析 232

### 6.3.5 MarsTV商业模式深度剖析 233

(1)平台基本信息分析 233

(2)平台运营模式分析 233

(3)平台主要业务分析 233

(4)平台盈利模式分析 234

(5)平台渠道通路分析 235

(6)平台合作伙伴分析 235



(7)平台投融资分析 236

6.3.6 起凡游戏商业模式深度剖析 236

(1)平台基本信息分析 236

(2)平台运营模式分析 236

(3)平台主要业务分析 237

(4)平台盈利模式分析 237

(5)平台渠道通路分析 239

(6)平台合作伙伴分析 239

(7)平台投融资分析 239

6.3.7 ImbaTV商业模式深度剖析 239

(1)平台基本信息分析 239

(2)平台运营模式分析 240

(3)平台主要业务分析 240

(4)平台盈利模式分析 241

(5)平台渠道通路分析 241

(6)平台合作伙伴分析 241

(7)平台投融资分析 242

6.3.8 顺网游戏平台商业模式深度剖析 245

(1)平台基本信息分析 245

(2)平台运营模式分析 245

(3)平台主要业务分析 245

(4)平台盈利模式分析 245

(5)平台渠道通路分析 246

(6)平台合作伙伴分析 246

- (7)平台投融资分析 246
- 第七章 中国电子竞技行业领先企业经营分析 248
  - 7.1 中国电子竞技行业企业整体分析 248
  - 7.2 中国电子竞技行业领先企业经营分析 249
    - 7.2.1 广州欢聚传媒有限公司经营分析 249
      - (1)公司基本信息分析 249
      - (2)公司经营状况分析 249
      - (3)公司经营优劣势分析 255
    - 7.2.2 上海盛大网络发展有限公司经营分析 255
      - (1)公司基本信息分析 255
      - (2)公司经营状况分析 256
      - (3)公司电子竞技业务布局 262
      - (4)公司经营优劣势分析 265
      - (5)公司发展最新动向 265
    - 7.2.3 金亚科技股份有限公司经营分析 266
      - (1)公司基本信息分析 266
      - (2)公司经营状况分析 266
      - (3)公司电子竞技业务布局 272
      - (4)公司渠道通路分析 272
      - (5)公司经营优劣势分析 273
      - (6)公司发展最新动向 274
    - 7.2.4 北京掌趣科技股份有限公司经营分析 275
      - (1)公司基本信息分析 275
      - (2)公司经营状况分析 275

(3)公司电子竞技业务布局 281

(4)公司经营优劣势分析 281

(5)公司发展最新动向 282

7.2.5 游族网络股份有限公司经营分析 284

(1)公司基本信息分析 284

(2)公司经营状况分析 284

(3)公司电子竞技业务布局 290

(4)公司渠道通路分析 300

(5)公司经营优劣势分析 300

(6)公司发展最新动向 301

7.2.6 杭州顺网科技股份有限公司经营分析 301

(1)公司基本信息分析 301

(2)公司经营状况分析 302

(3)公司电子竞技业务布局 307

(4)公司经营优劣势分析 308

(5)公司发展最新动向 308

7.2.7 完美世界(北京)网络技术有限公司经营分析 309

(1)公司基本信息分析 309

(2)公司经营状况分析 309

(3)公司电子竞技业务布局 315

(4)公司渠道通路分析 315

(5)公司经营优劣势分析 316

(6)公司发展最新动向 316

7.2.8 成都天象互动科技有限公司经营分析 318

- (1)公司基本信息分析 318
- (2)公司经营状况分析 318
- (3)公司经营优劣势分析 324
- (4)公司发展最新动向 324
- 7.2.9 广州西山居世游网络科技有限公司经营分析 325
  - (1)公司基本信息分析 325
  - (2)公司经营状况分析 325
  - (3)公司经营优劣势分析 331
  - (4)公司发展最新动向 331
- 7.2.10 广州网易互动娱乐有限公司经营分析 332
  - (1)公司基本信息分析 332
  - (2)公司经营状况分析 333
  - (3)公司电子竞技业务布局 338
- 7.2.11 软星科技(北京)有限公司经营分析 339
  - (1)公司基本信息分析 339
  - (2)公司经营状况分析 339
  - (3)公司电子竞技业务布局 345
  - (4)公司渠道通路分析 345
  - (5)公司经营优劣势分析 346
  - (6)公司发展最新动向 346
- 7.2.12 上海久游网络科技有限公司经营分析 347
  - (1)公司基本信息分析 347
  - (2)公司经营状况分析 347
  - (3)公司电子竞技业务布局 353

(4)公司渠道通路分析 353

(5)公司经营优劣势分析 354

7.2.13 北京目标在线科技有限公司经营分析 354

(1)公司基本信息分析 354

(2)公司经营状况分析 354

(3)公司渠道通路分析 360

(4)公司经营优劣势分析 360

7.2.14 广东奥飞动漫文化股份有限公司经营分析 361

(1)公司基本信息分析 361

(2)公司经营状况分析 362

(3)公司电子竞技业务布局 367

(4)公司渠道通路分析 368

(5)公司经营优劣势分析 368

(6)公司发展最新动向 368

7.2.15 浙报传媒集团股份有限公司经营分析 370

(1)公司基本信息分析 370

(2)公司经营状况分析 370

(3)公司电子竞技业务布局 376

(4)公司经营优劣势分析 376

(5)公司发展最新动向 377

第八章 中国电子竞技行业投资机会及战略规划 378

8.1 中国电子竞技行业投资特性分析 378

8.1.1 行业进入壁垒分析 378

8.1.2 行业盈利模式分析 379

- 8.1.3 行业盈利影响因素分析 380
- 8.2 中国电子竞技行业投资风险分析 381
  - 8.2.1 行业政策风险 381
  - 8.2.2 宏观经济波动风险 382
  - 8.2.3 关联产业风险 382
  - 8.2.4 其他风险分析 383
- 8.3 中国电子竞技行业投资现状分析 383
  - 8.3.1 中国电子竞技行业投资环境分析 383
  - 8.3.2 中国电子竞技行业投资主体构成 384
  - 8.3.3 中国电子竞技行业投资现状分析 384
- 8.4 中国电子竞技行业投资规划与建议 384
  - 8.4.1 中国电子竞技行业投资机会分析 384
  - 8.4.2 2024-2029年中国电子竞技行业投资规划 385
  - 8.4.3 关于中国电子竞技行业投资的建议 386

#### 图表目录

- 图表 电子竞技产业链结构 31
- 图表 2019-2023年GDP初步核算数据 33
- 图表 2019-2023年GDP环比和同比增长速度 33
- 图表 2019-2023年1-2季度GDP初步核算数据 34
- 图表 2019-2023年2季度GDP环比和同比增长速度 35
- 图表 2019-2023年规模以上工业增加值同比增长速度 35
- 图表 2019-2023年8月份规模以上工业生产主要数据 36
- 图表 2019-2023年钢材日均产量及同比增速 39
- 图表 2019-2023年水泥日均产量及同比增速 39

- 图表 2019-2023年十种有色金属日均产量及同比增速 39
- 图表 2019-2023年乙烯日均产量及同比增速 40
- 图表 2019-2023年汽车日均产量及同比增速 40
- 图表 2019-2023年轿车日均产量及同比增速 41
- 图表 2019-2023年发电量日均产量及同比增速 41
- 图表 2019-2023年原油加工量日均产量及同比增速 42
- 图表 2019-2023年固定资产投资(不含农户)同比增速 43
- 图表 2019-2023年固定资产投资到位资金同比增速 44
- 图表 2019-2023年1-8月份固定资产投资(不含农户)主要数据 45
- 图表 制造业PMI指数 47
- 图表 2019-2023年电子竞技奖金总额 60
- 图表 全球电子竞技行业收入规模分析 61
- 图表 电子竞技商业模式比较——欧美模式VS韩国模式 62
- 图表 韩国电子竞技发展阶段 70
- 图表 中国电子竞技爱好者性别分布情况 94
- 图表 中国电子竞技爱好者年龄分布情况 95
- 图表 中国电子竞技爱好者就业情况 96
- 图表 中国电子竞技爱好者收入情况 97
- 图表 中国电子竞技爱好者学历情况 98
- 图表 电子竞技游戏的生命周期分析 110
- 图表 2017-15年赛事奖金池大幅增长 117
- 图表 电子竞技直播平台市场规模分析 121
- 图表 主要游戏直播平台比较 122
- 图表：近4年广州欢聚传媒有限公司资产负债率变化情况 249

- 图表：近3年广州欢聚传媒有限公司资产负债率变化情况 250
- 图表：近4年广州欢聚传媒有限公司产权比率变化情况 250
- 图表：近3年广州欢聚传媒有限公司产权比率变化情况 251
- 图表：近4年广州欢聚传媒有限公司固定资产周转次数情况 251
- 图表：近3年广州欢聚传媒有限公司固定资产周转次数情况 252
- 图表：近4年广州欢聚传媒有限公司流动资产周转次数变化情况 252
- 图表：近3年广州欢聚传媒有限公司流动资产周转次数变化情况 253
- 图表：近4年广州欢聚传媒有限公司总资产周转次数变化情况 253
- 图表：近3年广州欢聚传媒有限公司总资产周转次数变化情况 253
- 图表：近4年广州欢聚传媒有限公司销售毛利率变化情况 254
- 图表：近3年广州欢聚传媒有限公司销售毛利率变化情况 254
- 图表：近4年上海盛大网络发展有限公司资产负债率变化情况 256
- 图表：近3年上海盛大网络发展有限公司资产负债率变化情况 256
- 图表：近4年上海盛大网络发展有限公司产权比率变化情况 257
- 图表：近3年上海盛大网络发展有限公司产权比率变化情况 257
- 图表：近4年上海盛大网络发展有限公司固定资产周转次数情况 258
- 图表：近3年上海盛大网络发展有限公司固定资产周转次数情况 258
- 图表：近4年上海盛大网络发展有限公司流动资产周转次数变化情况 259
- 图表：近3年上海盛大网络发展有限公司流动资产周转次数变化情况 259
- 图表：近4年上海盛大网络发展有限公司总资产周转次数变化情况 260
- 图表：近3年上海盛大网络发展有限公司总资产周转次数变化情况 260
- 图表：近4年上海盛大网络发展有限公司销售毛利率变化情况 261
- 图表：近3年上海盛大网络发展有限公司销售毛利率变化情况 261
- 图表：近4年金亚科技股份有限公司资产负债率变化情况 266



- 图表：近3年金亚科技股份有限公司资产负债率变化情况 267
- 图表：近4年金亚科技股份有限公司产权比率变化情况 267
- 图表：近3年金亚科技股份有限公司产权比率变化情况 268
- 图表：近4年金亚科技股份有限公司固定资产周转次数情况 268
- 图表：近3年金亚科技股份有限公司固定资产周转次数情况 269
- 图表：近4年金亚科技股份有限公司流动资产周转次数变化情况 269
- 图表：近3年金亚科技股份有限公司流动资产周转次数变化情况 270
- 图表：近4年金亚科技股份有限公司总资产周转次数变化情况 270
- 图表：近3年金亚科技股份有限公司总资产周转次数变化情况 270
- 图表：近4年金亚科技股份有限公司销售毛利率变化情况 271
- 图表：近3年金亚科技股份有限公司销售毛利率变化情况 271
- 图表：近4年北京掌趣科技股份有限公司资产负债率变化情况 275
- 图表：近3年北京掌趣科技股份有限公司资产负债率变化情况 275
- 图表：近4年北京掌趣科技股份有限公司产权比率变化情况 276
- 图表：近3年北京掌趣科技股份有限公司产权比率变化情况 276
- 图表：近4年北京掌趣科技股份有限公司固定资产周转次数情况 277
- 图表：近3年北京掌趣科技股份有限公司固定资产周转次数情况 277
- 图表：近4年北京掌趣科技股份有限公司流动资产周转次数变化情况 278
- 图表：近3年北京掌趣科技股份有限公司流动资产周转次数变化情况 278
- 图表：近4年北京掌趣科技股份有限公司总资产周转次数变化情况 279
- 图表：近3年北京掌趣科技股份有限公司总资产周转次数变化情况 279
- 图表：近4年北京掌趣科技股份有限公司销售毛利率变化情况 280
- 图表：近3年北京掌趣科技股份有限公司销售毛利率变化情况 280
- 图表：近4年游族网络股份有限公司资产负债率变化情况 284

- 图表：近3年游族网络股份有限公司资产负债率变化情况 284
- 图表：近4年游族网络股份有限公司产权比率变化情况 285
- 图表：近3年游族网络股份有限公司产权比率变化情况 285
- 图表：近4年游族网络股份有限公司固定资产周转次数情况 286
- 图表：近3年游族网络股份有限公司固定资产周转次数情况 286
- 图表：近4年游族网络股份有限公司流动资产周转次数变化情况 287
- 图表：近3年游族网络股份有限公司流动资产周转次数变化情况 287
- 图表：近4年游族网络股份有限公司总资产周转次数变化情况 288
- 图表：近3年游族网络股份有限公司总资产周转次数变化情况 288
- 图表：近4年游族网络股份有限公司销售毛利率变化情况 289
- 图表：近3年游族网络股份有限公司销售毛利率变化情况 289
- 图表：近4年杭州顺网科技股份有限公司资产负债率变化情况 302
- 图表：近3年杭州顺网科技股份有限公司资产负债率变化情况 302
- 图表：近4年杭州顺网科技股份有限公司产权比率变化情况 303
- 图表：近3年杭州顺网科技股份有限公司产权比率变化情况 303
- 图表：近4年杭州顺网科技股份有限公司固定资产周转次数情况 304
- 图表：近3年杭州顺网科技股份有限公司固定资产周转次数情况 304
- 图表：近4年杭州顺网科技股份有限公司流动资产周转次数变化情况 305
- 图表：近3年杭州顺网科技股份有限公司流动资产周转次数变化情况 305
- 图表：近4年杭州顺网科技股份有限公司总资产周转次数变化情况 305
- 图表：近3年杭州顺网科技股份有限公司总资产周转次数变化情况 306
- 图表：近4年杭州顺网科技股份有限公司销售毛利率变化情况 306
- 图表：近3年杭州顺网科技股份有限公司销售毛利率变化情况 307
- 图表：近4年完美世界(北京)网络技术有限公司资产负债率变化情况 309

- 图表：近3年完美世界(北京)网络技术有限公司资产负债率变化情况 310
- 图表：近4年完美世界(北京)网络技术有限公司产权比率变化情况 310
- 图表：近3年完美世界(北京)网络技术有限公司产权比率变化情况 311
- 图表：近4年完美世界(北京)网络技术有限公司固定资产周转次数情况 311
- 图表：近3年完美世界(北京)网络技术有限公司固定资产周转次数情况 312
- 图表：近4年完美世界(北京)网络技术有限公司流动资产周转次数变化情况 312
- 图表：近3年完美世界(北京)网络技术有限公司流动资产周转次数变化情况 313
- 图表：近4年完美世界(北京)网络技术有限公司总资产周转次数变化情况 313
- 图表：近3年完美世界(北京)网络技术有限公司总资产周转次数变化情况 314
- 图表：近4年完美世界(北京)网络技术有限公司销售毛利率变化情况 314
- 图表：近3年完美世界(北京)网络技术有限公司销售毛利率变化情况 314
- 图表：近4年成都天象互动科技有限公司资产负债率变化情况 318
- 图表：近3年成都天象互动科技有限公司资产负债率变化情况 318
- 图表：近4年成都天象互动科技有限公司产权比率变化情况 319
- 图表：近3年成都天象互动科技有限公司产权比率变化情况 319
- 图表：近4年成都天象互动科技有限公司固定资产周转次数情况 320
- 图表：近3年成都天象互动科技有限公司固定资产周转次数情况 320
- 图表：近4年成都天象互动科技有限公司流动资产周转次数变化情况 321
- 图表：近3年成都天象互动科技有限公司流动资产周转次数变化情况 321
- 图表：近4年成都天象互动科技有限公司总资产周转次数变化情况 322
- 图表：近3年成都天象互动科技有限公司总资产周转次数变化情况 322
- 图表：近4年成都天象互动科技有限公司销售毛利率变化情况 323
- 图表：近3年成都天象互动科技有限公司销售毛利率变化情况 323
- 图表：近4年广州西山居世游网络科技有限公司资产负债率变化情况 325

- 图表：近3年广州西山居世游网络科技有限公司资产负债率变化情况 326
- 图表：近4年广州西山居世游网络科技有限公司产权比率变化情况 326
- 图表：近3年广州西山居世游网络科技有限公司产权比率变化情况 326
- 图表：近4年广州西山居世游网络科技有限公司固定资产周转次数情况 327
- 图表：近3年广州西山居世游网络科技有限公司固定资产周转次数情况 327
- 图表：近4年广州西山居世游网络科技有限公司流动资产周转次数变化情况 328
- 图表：近3年广州西山居世游网络科技有限公司流动资产周转次数变化情况 328
- 图表：近4年广州西山居世游网络科技有限公司总资产周转次数变化情况 329
- 图表：近3年广州西山居世游网络科技有限公司总资产周转次数变化情况 329
- 图表：近4年广州西山居世游网络科技有限公司销售毛利率变化情况 330
- 图表：近3年广州西山居世游网络科技有限公司销售毛利率变化情况 330
- 图表：近4年广州网易互动娱乐有限公司资产负债率变化情况 333
- 图表：近3年广州网易互动娱乐有限公司资产负债率变化情况 333
- 图表：近4年广州网易互动娱乐有限公司产权比率变化情况 334
- 图表：近3年广州网易互动娱乐有限公司产权比率变化情况 334
- 图表：近4年广州网易互动娱乐有限公司固定资产周转次数情况 334
- 图表：近3年广州网易互动娱乐有限公司固定资产周转次数情况 335
- 图表：近4年广州网易互动娱乐有限公司流动资产周转次数变化情况 335
- 图表：近3年广州网易互动娱乐有限公司流动资产周转次数变化情况 336
- 图表：近4年广州网易互动娱乐有限公司总资产周转次数变化情况 336
- 图表：近3年广州网易互动娱乐有限公司总资产周转次数变化情况 337
- 图表：近4年广州网易互动娱乐有限公司销售毛利率变化情况 337
- 图表：近3年广州网易互动娱乐有限公司销售毛利率变化情况 338
- 图表：近4年软星科技(北京)有限公司资产负债率变化情况 339

- 图表：近3年软星科技(北京)有限公司资产负债率变化情况 339
- 图表：近4年软星科技(北京)有限公司产权比率变化情况 340
- 图表：近3年软星科技(北京)有限公司产权比率变化情况 340
- 图表：近4年软星科技(北京)有限公司固定资产周转次数情况 341
- 图表：近3年软星科技(北京)有限公司固定资产周转次数情况 341
- 图表：近4年软星科技(北京)有限公司流动资产周转次数变化情况 342
- 图表：近3年软星科技(北京)有限公司流动资产周转次数变化情况 342
- 图表：近4年软星科技(北京)有限公司总资产周转次数变化情况 343
- 图表：近3年软星科技(北京)有限公司总资产周转次数变化情况 343
- 图表：近4年软星科技(北京)有限公司销售毛利率变化情况 344
- 图表：近3年软星科技(北京)有限公司销售毛利率变化情况 344
- 图表：近4年上海久游网络科技有限公司资产负债率变化情况 347
- 图表：近3年上海久游网络科技有限公司资产负债率变化情况 347
- 图表：近4年上海久游网络科技有限公司产权比率变化情况 348
- 图表：近3年上海久游网络科技有限公司产权比率变化情况 348
- 图表：近4年上海久游网络科技有限公司固定资产周转次数情况 349
- 图表：近3年上海久游网络科技有限公司固定资产周转次数情况 349
- 图表：近4年上海久游网络科技有限公司流动资产周转次数变化情况 350
- 图表：近3年上海久游网络科技有限公司流动资产周转次数变化情况 350
- 图表：近4年上海久游网络科技有限公司总资产周转次数变化情况 351
- 图表：近3年上海久游网络科技有限公司总资产周转次数变化情况 351
- 图表：近4年上海久游网络科技有限公司销售毛利率变化情况 352
- 图表：近3年上海久游网络科技有限公司销售毛利率变化情况 352
- 图表：近4年北京目标在线科技有限公司资产负债率变化情况 355

图表：近3年北京目标在线科技有限公司资产负债率变化情况 355

图表：近4年北京目标在线科技有限公司产权比率变化情况 355

图表：近3年北京目标在线科技有限公司产权比率变化情况 356

图表：近4年北京目标在线科技有限公司固定资产周转次数情况 356

图表：近3年北京目标在线科技有限公司固定资产周转次数情况 357

图表：近4年北京目标在线科技有限公司流动资产周转次数变化情况 357

图表：近3年北京目标在线科技有限公司流动资产周转次数变化情况 358

图表：近4年北京目标在线科技有限公司总资产周转次数变化情况 358

图表：近3年北京目标在线科技有限公司总资产周转次数变化情况 359

图表：近4年北京目标在线科技有限公司销售毛利率变化情况 359

图表：近3年北京目标在线科技有限公司销售毛利率变化情况 360

图表：近4年广东奥飞动漫文化股份有限公司资产负债率变化情况 362

图表：近3年广东奥飞动漫文化股份有限公司资产负债率变化情况 362

图表：近4年广东奥飞动漫文化股份有限公司产权比率变化情况 363

图表：近3年广东奥飞动漫文化股份有限公司产权比率变化情况 363

图表：近4年广东奥飞动漫文化股份有限公司固定资产周转次数情况 364

图表：近3年广东奥飞动漫文化股份有限公司固定资产周转次数情况 364

图表：近4年广东奥飞动漫文化股份有限公司流动资产周转次数变化情况 365

图表：近3年广东奥飞动漫文化股份有限公司流动资产周转次数变化情况 365

图表：近4年广东奥飞动漫文化股份有限公司总资产周转次数变化情况 365

图表：近3年广东奥飞动漫文化股份有限公司总资产周转次数变化情况 366

图表：近4年广东奥飞动漫文化股份有限公司销售毛利率变化情况 366

图表：近3年广东奥飞动漫文化股份有限公司销售毛利率变化情况 367

图表：近4年浙报传媒集团股份有限公司资产负债率变化情况 370

图表：近3年浙报传媒集团股份有限公司资产负债率变化情况 370

图表：近4年浙报传媒集团股份有限公司产权比率变化情况 371

图表：近3年浙报传媒集团股份有限公司产权比率变化情况 371

图表：近4年浙报传媒集团股份有限公司固定资产周转次数情况 372

图表：近3年浙报传媒集团股份有限公司固定资产周转次数情况 372

图表：近4年浙报传媒集团股份有限公司流动资产周转次数变化情况 373

图表：近3年浙报传媒集团股份有限公司流动资产周转次数变化情况 373

图表：近4年浙报传媒集团股份有限公司总资产周转次数变化情况 374

图表：近3年浙报传媒集团股份有限公司总资产周转次数变化情况 374

图表：近4年浙报传媒集团股份有限公司销售毛利率变化情况 375

图表：近3年浙报传媒集团股份有限公司销售毛利率变化情况 375

图表：中国电子竞技主要盈利模式分析 379

**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](mailto:kf@51baogao.cn)

本文地址 : <https://www.51baogao.cn/bg/20170707/86298.shtml>

在线订购 : [点击这里](#)