2026-2031年中国电子竞技行业市场前景分析及投融资战略研究报告

报告简介

电子竞技(Electronic Sports)就是电子游戏比赛达到“竞技”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。2008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。

从国家政策层面，电子竞技逐渐摆脱大众视野中的“网瘾少年”的专属印象，成为得到认可的合法正式比赛。早在2003年，电竞就成为第99个正式体育项目;2006年，电竞项目管理规定正式公布;2008年，电竞纳入中国第78号体育运动项目;2013年，体育总局组建电竞国家队;2014年，WCA永久举办地落户银川;2016年3月19日，国家体育总局宣布成立中国移动电竞产业联盟;4月18日，国家体育总局体育信息中心联手大唐电信(600198)主办首届全国移动电子竞技大赛(CMEG)。经济增速换挡背景下，享受成长红利的90后为电竞发展提供了用户红利，而供给端产品和赛事的优化则提供了技术红利，与此同时，政策也在逐渐转向引导鼓励。

电子竞技行业受到众多资本的密切关注，包括公司在内国内数家知名电子竞技类公司均获得了资本的青睐，完成股权融资。巨额资本的投入让电子竞技行业迅速成为市场关注的焦点，为电子竞技的发展起到了良好的宣传作用，未来我国的电子竞技行业将会有更大的发展前景。

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、国务院发展研究中心、中国体育总局、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，是电子竞技行业生产、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 产业环境透视

第一章 电子竞技行业发展背景 1

第一节 电子竞技行业概述 1

一、电子竞技的定义及分类 1

1、电子竞技的定义 1

2、电子竞技的分类 1

二、电子竞技行业的特点 2

三、电子竞技与网络游戏的对比分析 3

四、电子竞技与体育项目的关联分析 4

第二节 电子竞技行业产业链分析 5

一、电子竞技产业链结构 5

二、产业链主要环节分析 5

1、游戏运营环节分析 5

2、赛事运营环节分析 6

3、平台及媒体环节分析 7

4、电子竞技受众分析 7

第三节 电子竞技行业发展环境分析 8

一、行业宏观环境分析 8

1、行业政策环境 8

2、行业经济环境 10

3、行业社会环境 21

4、行业技术环境 22

二、行业竞争环境分析 23

1、现有企业的竞争 23

2、潜在进入者的竞争 24

3、供应商议价能力 24

4、下游客户议价能力 25

5、替代品威胁 25

6、行业竞争情况总结 25

三、行业关联产业分析 26

1、中国游戏行业发展历程 26

2、中国游戏行业市场规模 38

(1)游戏行业营收规模 38

(2)游戏行业用户规模 39

3、游戏行业生态结构的变化 40

第二部分 行业深度分析

第二章 国外电子竞技行业商业模式及经验借鉴 47

第一节 国外电子竞技行业发展现状及发展趋势 47

一、全球电子竞技行业发展历程分析 47

二、全球电子竞技行业市场规模分析 47

1、全球电子竞技赛事奖金池规模分析 47

2、全球电子竞技赛事观众规模分析 48

3、全球电子竞技行业收入规模分析 48

三、国外电竞赛事与传统体育赛事的对比 49

四、国外电子竞技行业商业模式分析 49

五、全球电子竞技行业发展规模预测 50

第二节 主要国家电子竞技行业发展状况及经验借鉴 50

一、美国电子竞技行业发展状况及经验借鉴 50

1、美国电子竞技行业发展现状 50

2、美国电子竞技行业发展规模 51

3、美国电子竞技行业扶持政策 51

4、美国电子竞技运动员培育策略 51

5、美国电子竞技行业经验借鉴 52

二、欧洲电子竞技行业发展状况及经验借鉴 52

1、法国电子竞技行业发展现状 52

2、法国电子竞技行业发展规模 52

3、法国电子竞技行业扶持政策 52

4、法国电子竞技运动员培育策略 52

5、法国电子竞技行业经验借鉴 53

三、韩国电子竞技行业发展状况及经验借鉴 53

1、韩国电子竞技行业发展历程 53

2、韩国电子竞技行业发展规模 53

3、韩国电子竞技行业扶持政策 53

4、韩国电子竞技运动员培育策略 53

5、韩国电子竞技行业经验借鉴 53

第三节 国外重点电子竞技赛事商业模式及经验借鉴 54

一、法国电子竞技世界杯(ESWC)商业模式分析 54

1、赛事基本信息分析 54

2、赛事运营主体分析 54

3、赛事竞赛项目分析 54

4、赛事合作伙伴分析 55

5、赛事盈利模式分析 55

7、2021-2026年赛事安排 55

二、韩国世界电子竞技大赛(WCG)商业模式分析 55

1、赛事基本信息分析 55

2、赛事运营主体分析 55

3、赛事竞赛项目分析 56

4、赛事合作伙伴分析 56

5、赛事盈利模式分析 56

6、赛事停办原因分析 56

三、美国世界电子职业联赛(CPL)商业模式分析 57

1、赛事基本信息分析 57

2、赛事运营主体分析 57

3、赛事竞赛项目分析 57

4、赛事合作伙伴分析 57

5、赛事盈利模式分析 57

四、美国DOTA2国际邀请赛商业模式分析 58

1、赛事基本信息分析 58

2、赛事运营主体分析 58

3、赛事竞赛项目分析 58

4、赛事合作伙伴分析 58

5、赛事盈利模式分析 58

6、2021-2026年赛事安排 58

五、美国MLG联赛商业模式分析 61

1、赛事基本信息分析 61

2、赛事运营主体分析 62

3、赛事竞赛项目分析 62

4、赛事合作伙伴分析 62

5、赛事盈利模式分析 62

6、2021-2026年赛事安排 62

第四节 国外电子竞技直播平台商业模式及经验借鉴 63

一、美国Twitch商业模式及经验借鉴 63

1、Twitch基本信息分析 63

2、Twitch运营模式分析 63

3、Twitch成本结构分析 63

4、Twitch盈利模式分析 63

5、Twitch融资情况分析 64

6、Twitch发展经验借鉴 64

二、韩国AfreecaTV商业模式及经验借鉴 65

第三章 中国电子竞技行业发展现状及未来趋势 66

第一节 中国电子竞技行业市场总体分析 66

一、行业发展历程分析 66

1、行业发展历程分析 66

2、行业泡沫战争历史分析 66

二、行业市场规模分析 68

三、行业盈利情况分析 70

第二节 中国电子竞技行业用户情况分析 70

一、电子竞技用户性别分布 70

二、电子竞技用户年龄分布 70

三、电子竞技用户职业分布 71

四、电子竞技用户收入情况 72

五、电子竞技用户学历分布 73

第三节 中国电子竞技行业SWOT分析 73

一、行业发展的优势分析 73

1、政策扶持优势分析 73

2、用户规模优势分析 74

3、明星效应优势分析 75

4、市场容量优势分析 76

二、行业发展的劣势分析 76

1、社会舆论压力上的劣势 76

2、知识产权保护上的劣势 77

3、产品开发上的劣势分析 78

4、从业人员管理上的劣势 78

三、行业发展的机会分析 78

1、行业全球化发展带来的机会 78

2、行业俱乐部模式出现带来的机会 79

四、行业发展的威胁分析 81

五、行业SWOT分析总结 82

第四节 中国电子竞技行业发展趋势及前景 82

一、中国电子竞技行业发展趋势分析 82

二、中国电子竞技行业发展前景预测 85

三、关于电子竞技行业发展策略的建议 87

1、关于电子竞技行业政府管理策略的建议 87

2、关于电子竞技行业传媒驱动策略的建议 87

3、关于电子竞技行业企业战略合作的建议 88

4、关于电子竞技行业运动员培育策略的建议 89

第三部分 市场全景调研

第四章 中国电子竞技行业细分领域市场发展状况 90

第一节 中国电子竞技游戏市场发展状况 90

一、电子竞技游戏的生命周期分析 90

二、电子竞技游戏市场规模分析 90

三、电子竞技游戏主流类别市场发展状况 91

1、FPS类电子竞技游戏市场发展状况 91

2、RTS类电子竞技游戏市场发展状况 93

3、MOBA类电子竞技游戏市场发展状况 98

4、其他类型电子竞技游戏市场发展状况 100

四、电子竞技游戏市场发展趋势分析 102

第二节 中国电子竞技赛事市场发展状况 113

一、电子竞技赛事市场发展概述 113

二、电子竞技赛事市场规模分析 113

1、电子竞技赛事资金池规模分析 113

2、电子竞技赛事观众规模分析 118

三、电子竞技赛事相关从业人员分析 120

1、电子竞技运动员分析 120

2、电子竞技教练员分析 121

3、电子竞技裁判员分析 123

4、电子竞技解说员分析 124

四、电子竞技赛事市场发展趋势分析 124

第三节 中国电子竞技直播平台市场发展状况 126

一、电子竞技直播平台市场发展概述 126

二、电子竞技直播平台市场规模分析 127

三、电子竞技直播平台市场收入情况分析 128

四、电子竞技直播平台市场竞争状况分析 128

五、电子竞技直播平台市场发展趋势分析 130

第五章 中国电子竞技行业商业模式的构建分析 131

第一节 中国电子竞技行业商业模式总体分析 131

一、商业模式的定义及构成要素 131

1、商业模式的定义 131

2、商业模式的构成要素 132

二、商业模式构建的基本流程 136

三、电子竞技行业商业模式影响因素 141

1、电子竞技行业商业模式影响的外部因素 141

2、电子竞技行业商业模式影响的内部因素 142

四、电子竞技行业商业模式分类 146

第二节 中国电子竞技游戏商业模式的构建 147

一、电子竞技游戏运营模式的定义及特点 147

二、中国电子竞技游戏市场定位分析 149

三、中国电子竞技游戏运营渠道通路分析 149

四、中国电子竞技游戏盈利模式分析 153

五、中国电子竞技游戏运营成本结构分析 155

六、中国电子竞技游戏行业重要合作伙伴分析 155

七、中国电子竞技游戏运营关键成功要素 155

第三节 中国电子竞技赛事商业模式的构建 155

一、电子竞技游戏运营模式分析 155

二、中国电子竞技赛事市场定位分析 156

三、中国电子竞技赛事运营盈利模式分析 156

四、中国电子竞技赛事运营成本结构分析 156

五、中国电子竞技赛事运营合作伙伴分析 157

六、中国电子竞技赛事运营关键成功要素 157

第四节 中国电子竞技直播平台商业模式的构建 157

一、电子竞技直播平台主要运营模式 157

二、中国电子竞技直播平台渠道通路分析 158

三、中国电子竞技直播平台盈利模式分析 158

四、中国电子竞技直播平台成本结构分析 158

五、中国电子竞技直播平台合作伙伴分析 158

六、中国电子竞技直播平台关键成功要素 159

第六章 电子竞技行业商业模式构建成功案例解析 160

第一节 电子竞技游戏运营商业模式成功案例解析 160

一、《反恐精英》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 162

4、游戏盈利模式分析 162

5、游戏渠道通路分析 162

6、游戏主要赛事分析 163

二、《魔兽争霸》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 165

3、游戏市场定位分析 165

4、游戏盈利模式分析 165

5、游戏渠道通路分析 165

6、游戏主要赛事分析 166

三、《DOTA2》商业模式深度剖析 166

1、游戏基本信息分析 166

2、游戏发展历程分析 166

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 167

6、游戏主要赛事分析 167

四、《英雄联盟》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 170

3、游戏市场定位分析 170

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 170

五、《地下城与勇士》商业模式深度剖析 174

1、游戏基本信息分析 174

2、游戏发展历程分析 176

3、游戏市场定位分析 176

4、游戏盈利模式分析 176

5、游戏渠道通路分析 176

6、游戏主要赛事分析 176

六、《坦克世界》商业模式深度剖析 177

1、游戏基本信息分析 177

2、游戏发展历程分析 178

3、游戏市场定位分析 179

4、游戏盈利模式分析 179

5、游戏渠道通路分析 179

6、游戏主要赛事分析 179

七、《使命召唤》商业模式深度剖析 179

1、游戏基本信息分析 179

2、游戏发展历程分析 180

3、游戏市场定位分析 181

4、游戏盈利模式分析 181

5、游戏渠道通路分析 181

6、游戏主要赛事分析 181

八、《三国争霸》商业模式深度剖析 183

1、游戏基本信息分析 183

2、游戏发展历程分析 183

3、游戏市场定位分析 183

4、游戏盈利模式分析 184

5、游戏渠道通路分析 184

6、游戏主要赛事分析 184

九、《群雄逐鹿》商业模式深度剖析 184

1、游戏基本信息分析 184

2、游戏发展历程分析 185

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 185

6、游戏主要赛事分析 185

十、《梦三国》商业模式深度剖析 188

1、游戏基本信息分析 188

2、游戏发展历程分析 189

3、游戏市场定位分析 189

4、游戏盈利模式分析 189

5、游戏渠道通路分析 190

6、游戏主要赛事分析 190

第二节 电子竞技赛事运营商业模式成功案例解析 190

一、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 191

5、赛事市场关注度分析 191

6、2021-2026年赛事安排 191

二、IET(义乌国际电子竞技大赛)商业模式深度剖析 193

1、赛事基本信息分析 193

2、赛事竞赛项目分析 193

3、赛事合作伙伴分析 193

4、赛事盈利模式分析 194

5、赛事市场关注度分析 194

6、2021-2026年赛事安排 194

三、WEC(世界电子竞技嘉年华)商业模式深度剖析 195

1、赛事基本信息分析 195

2、赛事竞赛项目分析 195

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

四、NEST(全国电子竞技大赛)商业模式深度剖析 198

1、赛事基本信息分析 198

2、赛事竞赛项目分析 198

3、赛事合作伙伴分析 198

4、赛事盈利模式分析 199

5、赛事市场关注度分析 199

6、2021-2026年赛事安排 199

五、NESO(全国电子竞技公开赛)商业模式深度剖析 202

1、赛事基本信息分析 202

2、赛事竞赛项目分析 202

3、赛事合作伙伴分析 202

4、赛事盈利模式分析 203

5、赛事市场关注度分析 203

6、2021-2026年赛事安排 203

六、WPC(世界电子竞技职业精英赛)商业模式深度剖析 205

1、赛事基本信息分析 205

2、赛事竞赛模式分析 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 206

七、ECL(电子竞技冠军联赛)商业模式深度剖析 206

1、赛事基本信息分析 206

2、赛事竞赛项目分析 207

3、赛事合作伙伴分析 207

4、赛事盈利模式分析 207

5、赛事市场关注度分析 208

6、2021-2026年赛事安排 208

八、G联赛(全国电子竞技电视联赛)商业模式深度剖析 208

1、赛事基本信息分析 208

2、赛事竞赛项目分析 209

3、赛事合作伙伴分析 209

4、赛事盈利模式分析 209

5、赛事市场关注度分析 209

6、2021-2026年赛事安排 209

第三节 电子竞技游戏直播平台商业模式成功案例解析 210

一、虎牙直播商业模式深度剖析 210

1、平台基本信息分析 210

2、平台运营模式分析 211

3、平台主要业务分析 213

4、平台盈利模式分析 213

5、平台渠道通路分析 213

6、平台合作伙伴分析 213

7、平台投融资分析 214

二、斗鱼TV商业模式深度剖析 214

1、平台基本信息分析 214

2、平台运营模式分析 214

3、平台主要业务分析 214

4、平台盈利模式分析 215

5、平台渠道通路分析 215

6、平台合作伙伴分析 215

7、平台投融资分析 215

三、战旗TV商业模式深度剖析 217

1、平台基本信息分析 217

2、平台运营模式分析 217

3、平台主要业务分析 217

4、平台盈利模式分析 217

5、平台渠道通路分析 217

6、平台合作伙伴分析 217

7、平台投融资分析 217

四、TGA(龙珠直播)商业模式深度剖析 218

1、平台基本信息分析 218

2、平台运营模式分析 218

3、平台主要业务分析 218

4、平台盈利模式分析 218

5、平台渠道通路分析 218

6、平台合作伙伴分析 218

7、平台投融资分析 218

五、MarsTV商业模式深度剖析 219

1、平台基本信息分析 219

2、平台运营模式分析 219

3、平台主要业务分析 219

4、平台盈利模式分析 220

5、平台渠道通路分析 220

6、平台合作伙伴分析 220

7、平台投融资分析 220

六、起凡游戏商业模式深度剖析 220

1、平台基本信息分析 220

2、平台运营模式分析 220

3、平台主要业务分析 220

4、平台盈利模式分析 221

5、平台渠道通路分析 221

6、平台合作伙伴分析 221

7、平台投融资分析 221

七、ImbaTV商业模式深度剖析 221

1、平台基本信息分析 221

2、平台运营模式分析 221

3、平台主要业务分析 221

4、平台盈利模式分析 222

5、平台渠道通路分析 222

6、平台合作伙伴分析 224

7、平台投融资分析 224

八、顺网游戏平台商业模式深度剖析 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 225

6、平台合作伙伴分析 226

7、平台投融资分析 226

第七章 中国电子竞技行业领先企业经营分析 227

第一节 中国电子竞技行业企业整体分析 227

第二节 中国电子竞技行业领先企业经营分析 228

一、广州欢聚传媒有限公司经营分析 228

1、公司基本信息分析 228

2、公司经营状况分析 230

3、公司经营优劣势分析 233

4、企业发展最新动向 234

二、上海盛大网络发展有限公司经营分析 235

1、公司基本信息分析 235

2、公司经营状况分析 236

3、公司电子竞技业务布局 236

4、公司经营优劣势分析 236

5、公司发展最新动向 237

三、金亚科技股份有限公司经营分析 237

1、公司基本信息分析 237

2、公司经营状况分析 239

3、公司电子竞技业务布局 241

4、公司渠道通路分析 244

5、公司经营优劣势分析 244

6、公司发展最新动向 244

四、北京掌趣科技股份有限公司经营分析 247

1、公司基本信息分析 247

2、公司经营状况分析 248

3、公司电子竞技业务布局 250

4、公司经营优劣势分析 250

5、公司发展最新动向 251

五、游族网络股份有限公司经营分析 252

1、公司基本信息分析 252

2、公司经营状况分析 252

3、公司电子竞技业务布局 254

4、公司渠道通路分析 255

5、公司经营优劣势分析 256

6、公司发展最新动向 258

六、杭州顺网科技股份有限公司经营分析 259

1、公司基本信息分析 259

2、公司经营状况分析 260

3、公司电子竞技业务布局 262

4、公司经营优劣势分析 264

5、公司发展最新动向 265

七、完美世界(北京)网络技术有限公司经营分析 266

1、公司基本信息分析 266

2、公司经营状况分析 270

3、公司电子竞技业务布局 272

4、公司经营优劣势分析 272

5、公司发展最新动向 274

八、成都天象互动科技有限公司经营分析 275

1、公司基本信息分析 275

2、公司经营状况分析 275

3、公司渠道通路分析 276

4、公司发展最新动向 276

九、广州西山居世游网络科技有限公司经营分析 277

1、公司基本信息分析 277

2、公司经营状况分析 277

3、公司经营优劣势分析 279

4、公司发展最新动向 280

十、三七互娱(上海)科技有限公司经营分析 280

1、公司基本信息分析 280

2、公司经营状况分析 282

3、公司电子竞技业务布局 284

十一、上海耀宇文化传媒股份有限公司经营分析 285

1、公司基本信息分析 285

2、公司经营状况分析 287

3、公司电子竞技业务布局 288

4、公司渠道通路分析 288

5、公司经营优劣势分析 289

十二、上海久游网络科技有限公司经营分析 291

1、公司基本信息分析 291

2、公司电子竞技业务布局 291

3、公司渠道通路分析 292

十三、成都雨神电竞科技股份有限公司经营分析 292

1、公司基本信息分析 292

2、公司经营状况分析 293

3、公司渠道通路分析 293

4、公司经营优劣势分析 294

十四、广东奥飞动漫文化股份有限公司经营分析 296

1、公司基本信息分析 296

2、公司经营状况分析 297

3、公司电子竞技业务布局 300

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 304

十五、浙报传媒集团股份有限公司经营分析 308

1、公司基本信息分析 308

2、公司经营状况分析 308

3、公司电子竞技业务布局 309

4、公司经营优势分析 311

5、公司发展最新动向 313

第四部分 发展战略研究

第八章 中国电子竞技行业投资机会及战略规划 315

第一节 中国电子竞技行业投资特性分析 315

一、行业进入壁垒分析 315

二、行业盈利模式分析 316

三、行业盈利影响因素分析 316

第二节 中国电子竞技行业投资风险分析 317

一、行业政策风险 317

二、行业技术风险 318

三、关联产业风险 318

四、其他风险分析 319

第三节 中国电子竞技行业投资现状分析 319

一、中国电子竞技行业投资环境分析 319

二、中国电子竞技行业投资主体构成 320

1、网民规模 320

2、接入方式 323

3、网民属性 325

5、收入结构 327

三、中国电子竞技行业投资现状分析 328

第四节 中国电子竞技行业投资规划与建议 329

一、中国电子竞技行业投资机会分析 329

二、2026-2031年中国电子竞技行业投资规划 330

1、稳定性投资战略 330

2、扩张性投资战略 330

3、紧缩性投资战略 330

三、关于中国电子竞技行业投资的建议 331

图表目录

图表：中国电子竞技的分类 2

图表：电子竞技产业链结构 5

图表：2021-2026年端游电竞游戏研发代理情况 6

图表：电子竞技分类情况 6

图表：中国电子直播分类 7

图表：2021-2026年工业增加值月度同比增长率(%) 12

图表：2021-2026年社会消费品零售总额月度同比增长率(%) 13

图表：2021-2026年固定资产投资完成额月度累计同比增长率(%) 15

图表：2021-2026年出口总额月度同比增长率与进口总额月度同比增长率(%) 17

图表：2021-2026年居民消费价格指数 19

图表：2021-2026年货币供应量月度同比增长率(%) 21

图表：中国电子竞技行业现有企业的竞争分析 24

图表：中国电子竞技行业潜在进入者的竞争分析 24

图表：中国电子竞技行业供应商议价能力分析 24

图表：中国电子竞技行业下游客户议价能力分析 25

图表：中国电子竞技行业替代品威胁分析 25

图表：全球电子竞技观众规模 48

图表：全球电子竞技收入规模 48

图表：电子竞技商业模式比较 49

图表：2021-2026年中国电子竞技行业市场规模及增长分析 69

图表：2021-2026年用户性别分布 70

图表：2021-2026年电子竞技用户职业分布 71

图表：2021-2026年中国电子竞技用户个人月收入分布 72

图表：2021-2026年中国电子竞技用户家庭月收入分布 72

图表：2021-2026年电子竞技用户学历分布 73

图表：国内竞技市场各领域将呈现专业化与市场化并进趋势 83

图表：电竞与娱乐进一步结合 84

图表：竞技类兴起及手游厂商强化移动电竞布局 85

图表：电竞行业迎来全民参与行业 86

图表：2021-2026年移动电竞游戏市场实际销售收入 91

图表：2021-2026年中大型赛事举办数量 114

图表：早期与现在电竞赛事奖金对比 114

图表：2021-2026年主要电竞赛事项目与奖金 115

图表：2021-2026年各游戏类型产品参与赛事次数 116

图表：2021-2026年移动电竞赛事数量(个) 117

图表：2021-2026年端游电竞与移动电竞赛事平均奖金金额对比(万元) 117

图表：2021-2026年我国电竞粉丝规模及预测 118

图表：2021-2026年我国电竞市场规模 119

图表：2021-2026年我国电竞市场渗透率 119

图表：2021-2026年中国游戏直播用户规模及预测 127

图表：电子竞技游戏直播平台主要收入来源 128

图表：2021-2026年我国游戏直播平台市场规模及预测 128

图表：商业模式要点对比分析 146

图表：国内的电竞市场变现方式 147

图表：2021-2026年欢聚时代主要财务指标 230

图表：2021-2026年欢聚时代收入构成分析 230

图表：2021-2026年欢聚时代资产负债表分析 231

图表：2021-2026年欢聚时代资产利润表分析 232

图表：2021-2026年欢聚时代现金流量表分析 233

图表：2021-2026年金亚科技股份主要财务指标 239

图表：2021-2026年金亚科技股份盈利能力分析 240

图表：2021-2026年金亚科技股份偿债能力分析 240

图表：2021-2026年金亚科技股份成长能力分析 240

图表：2021-2026年金亚科技股份营运能力分析 241

图表：金亚科技股份集团成员企业 244

图表：2021-2026年北京掌趣科技股份主要财务指标 248

图表：2021-2026年北京掌趣科技股份盈利能力分析 248

图表：2021-2026年北京掌趣科技股份偿债能力分析 249

图表：2021-2026年北京掌趣科技股份成长能力分析 249

图表：2021-2026年北京掌趣科技股份营运能力分析 249

图表：2021-2026年游族网络股份主要财务指标 252

图表：2021-2026年游族网络股份盈利能力分析 253

图表：2021-2026年游族网络股份偿债能力分析 253

图表：2021-2026年游族网络股份成长能力分析 253

图表：2021-2026年游族网络股份营运能力分析 254

图表：游族网络股份网页游戏 255

图表：游族网络股份手机游戏 256

图表：2021-2026年杭州顺网科技股份主要财务指标 260

图表：2021-2026年杭州顺网科技股份盈利能力分析 261

图表：2021-2026年杭州顺网科技股份偿债能力分析 261

图表：2021-2026年杭州顺网科技股份成长能力分析 261

图表：2021-2026年杭州顺网科技股份营运能力分析 262

图表：2021-2026年完美世界(北京)网络技术主要财务指标 270

图表：2021-2026年完美世界(北京)网络技术盈利能力分析 270

图表：2021-2026年完美世界(北京)网络技术偿债能力分析 271

图表：2021-2026年完美世界(北京)网络技术成长能力分析 271

图表：2021-2026年完美世界(北京)网络技术营运能力分析 271

图表：成都天象互动科技合作伙伴 276

图表：2021-2026年金山软件主要财务指标 277

图表：2021-2026年金山软件利润表 278

图表：2021-2026年金山软件资产负债表 278

图表：2021-2026年金山软件现金流量表 279

图表：2021-2026年三七互娱(上海)科技主要财务指标 282

图表：2021-2026年三七互娱(上海)科技盈利能力分析 282

图表：2021-2026年三七互娱(上海)科技偿债能力分析 283

图表：2021-2026年三七互娱(上海)科技成长能力分析 283

图表：2021-2026年三七互娱(上海)科技营运能力分析 283

图表：2021-2026年上海耀宇文化传媒股份有限公司主营业务收入分析 287

图表：2021-2026年上海耀宇文化传媒股份有限公司盈利能力指标分析 287

图表：2021-2026年上海耀宇文化传媒股份有限公司偿债能力分析 287

图表：2021-2026年上海耀宇文化传媒股份有限公司运营能力指标分析 287

图表：2021-2026年上海耀宇文化传媒股份有限公司成长能力指标分析 288

图表：上海耀宇文化传媒股份有限公司主要合作商 288

图表：上海久游网络科技有限公司主要渠道合作 292

图表：公司渠道通路图 294

图表：中国电子竞技行业商业模式分析 316

图表：2021-2026年中国网民规模和互联网普及率 320

图表：2021-2026年中国手机网民规模及其占网民比例 321

图表：2021-2026年中国网民城乡结构 322

图表：2021-2026年中国城乡互联网普及率 322

图表：2021-2026年中国非网民不上网原因 323

图表：2021-2026年互联网网络接入设备使用情况 324

图表：2021-2026年网民平均每周上网时长 324

图表：2021-2026年中国网民使用电脑接入互联网的场所 325

图表：2021-2026年中国网民性别结构 325

图表：2021-2026年中国网民年龄结构 326

图表：2021-2026年中国网民学历结构 326

图表：2021-2026年6他也中国网民职业结构 327

图表：2021-2026年中国网民个人月收入结构 328

图表：电子竞技年度投资趋势 328

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：97382

本文地址：https://www.51baogao.cn/bg/20180113/97382.shtml

在线订购：点击这里