

2024-2030年中国电子竞技行业市场运营格局及未来前景分析报告

报告大纲

一、报告简介

智研咨询发布的《2024-2030年中国电子竞技行业市场运营格局及未来前景分析报告》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.chyxx.com/research/202110/978255.html>

报告价格：电子版: 9800元 纸介版：9800元 电子和纸介版: 10000元

订购电话: 010-60343812、010-60343813、400-600-8596、400-700-9383

电子邮箱: sales@chyxx.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

智研咨询组织编撰的《2024-2030年中国电子竞技行业市场运营格局及未来前景分析报告》（以下简称“《报告》”）是中国电竞领域的专业市场研究报告，是电竞行业发展忠实的记录者和见证者。旨在为中国电竞行业生产厂家、政府机构、业界专家了解和掌握中国电竞发展脉络提供全面参考。

《报告》自2018年开始出版，每年一版，目前已连续7年。智研咨询研究团队持续跟进电竞发展历程，总结现状、深化研究、探索规律，《报告》总计12章，首先介绍了电竞行业基本情况、电竞行业发展环境等，接着分析了电竞行业市场运行的现状，然后介绍了电竞市场竞争格局。随后，报告对电竞做了重点企业经营状况分析，最后分析了电竞行业发展趋势与投资预测。通过详实的数据，全面总结和回顾了2023年电竞行业的新趋向、新亮点，同时对现存问题进行了深度思考，为下一步电竞行业高质量发展提出了一系列有益的建议和未来的展望。

电竞，即电子竞技，是电子游戏比赛达到“竞技”层面的体育项目。电子竞技就是利用电子设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力和体力结合的比拼。通过电子竞技，可以锻炼和提高参与者的思维能力、反应能力、四肢协调能力和意志力，培养团队精神，并且职业电竞对体力也有较高要求。

电竞有多种分类方式，根据竞技特点，可以分为虚拟化类和虚构化类，虚拟化类的代表游戏有实况足球、电子卡丁车等，虚构化类的代表游戏有反恐精英、英雄联盟等。按竞技形势，可以分为对战类和休闲类，对战类的代表游戏有王者荣耀、拳皇等，休闲类的代表游戏有极品飞车、俄罗斯方块等。

随着线下赛事的增多，关注热度的增强，带动我国电竞产业实际收入增长。2018年至2021年，电竞产业实际收入逐年递增。2018年收入仅87.71亿元，2021年增至278.63亿元。但由于近两年电竞内容的直播收入下降，导致我国电竞产业实际收入呈现出下滑趋势。2023年，中国电子竞技产业实际收入为263.5亿元，同比下降1.31%。在收入构成中，电子竞技内容直播收入占比最高，达到80.87%，赛事收入、俱乐部收入、其他收入占比分别为8.59%、6.42%、4.12%。

从企业的营收规模来看，腾讯的游戏业务较强，其营收规模明显高于三七互娱和网易。2023年，腾讯的游戏业务营业收入为1799亿元，三七互娱和网易分别为165.47亿元、816亿元。从企业营收增势来看，网易的游戏业务营收增势较为明显。2023年，网易的游戏业务营业收入同比增长9.4%，同期三七互娱和腾讯的游戏业务分别同比增长0.8%、5.4%。2024年，三七互娱的游戏业务营收增势有所增强，一季度营业收入47.5亿元，较2023年同期增长26.17%。

作为一个见证了中国电竞十余年发展的专业机构，智研咨询希望能够与所有致力于与电竞行业企业携手共进，提供更多有效信息、专业咨询与个性化定制的行业解决方案，为行业的发展尽绵薄之力。

报告目录：

第一章 电子竞技行业发展背景

1.1 电子竞技行业概述

1.1.1 电子竞技的定义及分类

1、电子竞技的定义

2、电子竞技的分类

1.1.2 电子竞技行业的特点

1.1.3 电子竞技与网络游戏的对比分析

1.1.4 电子竞技与体育项目的关联分析

1.2 电子竞技行业产业链分析

1.2.1 电子竞技产业链结构

1.2.2 产业链主要环节分析

1、游戏运营环节分析

2、赛事运营环节分析

3、平台及媒体环节分析

4、电子竞技受众分析

1.3 电子竞技行业发展环境分析

1.3.1 行业宏观环境分析

1、行业政策环境

2、行业经济环境

3、行业社会环境

4、行业技术环境

1.3.2 行业竞争环境分析

1、现有企业的竞争

2、供应商议价能力

3、下游客户议价能力

4、行业竞争情况总结

1.3.3 行业关联产业分析

1、中国游戏行业发展历程

2、中国游戏行业市场规模

(1) 游戏行业营收规模

(2) 游戏行业用户规模

3、游戏行业生态结构的变化

第二章 国外电子竞技行业商业模式及经验借鉴

2.1 国外电子竞技行业发展现状及发展趋势

2.1.1 全球电子竞技行业发展历程分析

2.1.2 全球电子竞技行业市场规模分析

1、全球电子竞技赛事奖金池规模分析

2、全球电子竞技赛事观众规模分析

3、全球电子竞技行业收入规模分析

2.1.3 国外电竞赛事与传统体育赛事的对比

2.1.4 国外电子竞技行业商业模式分析

1、欧美电子竞技行业商业模式分析

2、韩国电子竞技行业商业模式分析

2.1.5 全球电子竞技行业发展规模预测

2.2 主要国家电子竞技行业发展状况及经验借鉴

2.2.1 美国电子竞技行业发展状况及经验借鉴

1、美国电子竞技行业发展现状

2、美国电子竞技行业发展规模

2.2.2 法国电子竞技行业发展状况及经验借鉴

1、法国电子竞技行业发展现状

2、法国电子竞技行业扶持政策

3、法国电子竞技运动员培育策略

2.2.3 韩国电子竞技行业发展状况及经验借鉴

1、韩国电子竞技行业发展历程

2、韩国电子竞技行业发展规模

3、韩国电子竞技行业扶持政策

4、韩国电子竞技运动员培育策略

5、韩国电子竞技行业经验借鉴

2.3 国外重点电子竞技赛事商业模式及经验借鉴

2.3.1 法国电子竞技世界杯（ESWC）商业模式分析

1、赛事基本信息分析

2、赛事运营主体分析

3、赛事竞赛项目分析

4、赛事合作伙伴分析

2.3.2 韩国世界电子竞技大赛（WCG）商业模式分析

1、赛事基本信息分析

2、赛事运营主体分析

3、赛事竞赛项目分析

4、赛事合作伙伴分析

5、赛事盈利模式分析

6、赛事成本结构分析

7、2023年赛事安排

2.3.3 美国DOTA2国际邀请赛商业模式分析

1、赛事基本信息分析

2、赛事运营主体分析

3、赛事竞赛项目分析

4、赛事合作伙伴分析

5、赛事盈利模式分析

7、2023年赛事安排

2.3.4 美国MLG联赛商业模式分析

1、赛事基本信息分析

2、赛事运营主体分析

3、赛事竞赛项目分析

4、赛事合作伙伴分析

5、赛事盈利模式分析

6、2023年赛事安排

2.4 美国Twitch电子竞技直播平台商业模式及经验借鉴

2.4.1 Twitch基本信息分析

2.4.2 Twitch运营模式分析

2.4.3 Twitch成本结构分析

2.4.4 Twitch盈利模式分析

2.4.5 Twitch融资情况分析

2.4.6 Twitch发展经验借鉴

第三章 中国电子竞技行业发展现状及投资前景调研

3.1 中国电子竞技行业市场总体分析

3.1.1 行业发展历程分析

- 1、行业发展历程分析
- 2、行业泡沫战争历史分析
- 3.1.2 行业市场规模分析
- 3.1.3 行业盈利情况分析
- 3.2 中国电子竞技行业用户情况分析
- 3.2.1 电子竞技用户性别分布
- 3.2.2 电子竞技用户年龄分布
- 3.2.3 电子竞技用户收入情况
- 3.2.4 电子竞技用户学历分布
- 3.3 中国电子竞技行业SWOT分析
- 3.3.1 行业发展的优势分析
- 1、政策扶持优势分析
- 2、用户规模优势分析
- 3、市场容量优势分析
- 3.3.2 行业发展的劣势分析
- 1、社会舆论压力上的劣势
- 2、知识产权保护上的劣势
- 3、产品开发上的劣势分析
- 4、从业人员管理上的劣势
- 5、企业盈利模式上的劣势
- 3.3.3 行业发展的机会分析
- 1、行业全球化发展带来的机会
- 2、行业俱乐部模式出现带来的机会
- 3.3.4 行业发展的威胁分析
- 3.3.5 行业SWOT分析总结
- 3.4 中国电子竞技行业发展趋势及前景
- 3.4.1 中国电子竞技行业发展趋势分析
- 3.4.2 中国电子竞技行业趋势预测分析

第四章 中国电子竞技行业细分领域市场发展状况

- 4.1 中国电子竞技游戏市场发展状况
- 4.1.1 电子竞技游戏的生命周期分析
- 4.1.2 电子竞技游戏市场规模分析
- 4.1.3 电子竞技游戏主流类别市场发展状况
- 1、FPS类电子竞技游戏市场发展状况

- 2、RTS类电子竞技游戏市场发展状况
- 3、MOBA类电子竞技游戏市场发展状况
- 4、其他类型电子竞技游戏市场发展状况
 - 4.1.4 电子竞技游戏市场发展趋势分析
 - 4.2 中国电子竞技赛事市场发展状况
 - 4.2.1 电子竞技赛事市场发展概述
 - 4.2.2 电子竞技赛事市场规模分析
 - 1、电子竞技赛事资金池规模分析
 - 2、电子竞技赛事观众规模分析
 - 4.2.3 电子竞技赛事相关从业人员分析
 - 1、电子竞技运动员分析
 - 2、电子竞技教练员分析
 - 3、电子竞技裁判员分析
 - 4、电子竞技解说员分析
 - 5、电子竞技其他从业人员分析
 - 4.2.4 电子竞技赛事市场发展趋势分析
 - 4.3 中国电子竞技直播平台市场发展状况
 - 4.3.1 电子竞技直播平台市场发展概述
 - 4.3.2 电子竞技直播平台市场规模分析
 - 4.3.3 电子竞技直播平台市场收入情况分析
 - 4.3.4 电子竞技直播平台市场竞争状况分析
 - 4.3.5 电子竞技直播平台市场发展趋势分析

第五章 中国电子竞技行业商业模式的构建分析

- 5.1 中国电子竞技行业商业模式总体分析
 - 5.1.1 商业模式的定义及构成要素
 - 1、商业模式的定义
 - 2、商业模式的构成要素
 - 5.1.2 商业模式构建的基本流程
 - 5.1.3 电子竞技行业商业模式影响因素
 - 1、电子竞技行业商业模式影响的外部因素
 - (1) 政策法规的限制与引导
 - (2) 社会经济文化因素的影响
 - (3) 技术环境进步的驱动
 - (4) 行业竞争压力的驱动

2、电子竞技行业商业模式影响的内部因素

(1) 自主研发重要性凸显

(2) 渠道建设日趋重要

(3) 模式创新日渐频繁

5.1.4 电子竞技行业商业模式分类

5.2 中国电子竞技游戏商业模式的构建

5.2.1 电子竞技游戏运营模式的定义及特点

5.2.2 中国电子竞技游戏市场定位分析

1、电子竞技游戏价值主张分析

2、电子竞技游戏用户细分分析

3、电子竞技游戏市场定位分析

5.2.3 中国电子竞技游戏运营渠道通路分析

5.2.4 中国电子竞技游戏盈利模式分析

5.2.5 中国电子竞技游戏成本结构分析

5.2.6 中国电子竞技行业重要合作伙伴分析

5.2.7 中国电子竞技游戏运营关键成功要素

5.3 中国电子竞技赛事商业模式的构建

5.3.1 电子竞技赛事运营模式的定义及特点

5.3.2 中国电子竞技赛事市场定位分析

1、电子竞技赛事价值主张分析

2、电子竞技赛事用户细分分析

3、电子竞技赛事市场定位分析

5.3.3 中国电子竞技赛事运营渠道通路分析

5.3.4 中国电子竞技赛事运营盈利模式分析

5.3.5 中国电子竞技赛事运营成本结构分析

5.3.6 中国电子竞技赛事运营合作伙伴分析

5.3.7 中国电子竞技赛事运营关键成功要素

5.4 中国电子竞技直播平台商业模式的构建

5.4.1 电子竞技直播平台主要运营模式

5.4.2 中国电子竞技直播平台渠道通路分析

5.4.3 中国电子竞技直播平台盈利模式分析

5.4.4 中国电子竞技直播平台成本结构分析

5.4.5 中国电子竞技直播平台合作伙伴分析

5.4.6 中国电子竞技直播平台关键成功要素

第六章 电子竞技行业商业模式构建成功案例解析

6.1 电子竞技游戏运营商业模式成功案例解析

6.1.1 《反恐精英》商业模式深度剖析

- 1、游戏基本信息分析
- 2、游戏发展历程分析
- 3、游戏市场定位分析
- 4、游戏盈利模式分析
- 5、游戏渠道通路分析
- 6、游戏主要赛事分析
- 7、游戏商业模式点评

6.1.2 《魔兽争霸》商业模式深度剖析

- 1、游戏基本信息分析
- 2、游戏发展历程分析
- 3、游戏市场定位分析
- 4、游戏盈利模式分析
- 5、游戏渠道通路分析

6.1.3 《DOTA2》商业模式深度剖析

- 1、游戏基本信息分析
- 2、游戏发展历程分析
- 3、游戏市场定位分析
- 4、游戏盈利模式分析
- 5、游戏主要赛事分析
- 6、游戏商业模式点评

6.1.4 《英雄联盟》商业模式深度剖析

- 1、游戏基本信息分析
- 2、游戏发展历程分析
- 3、游戏市场定位分析
- 4、游戏盈利模式分析
- 5、游戏渠道通路分析
- 6、游戏主要赛事分析
- 7、游戏商业模式点评

6.1.5 《地下城与勇士》商业模式深度剖析

6.1.6 《坦克世界》商业模式深度剖析

6.1.7 《使命召唤》商业模式深度剖析

6.1.8 《三国争霸》商业模式深度剖析

6.1.9 《群雄逐鹿》商业模式深度剖析

6.1.10 《梦三国》商业模式深度剖析

6.2 电子竞技赛事运营商业模式成功案例解析

6.2.1 WCA（世界电子竞技大赛）商业模式深度剖析

- 1、赛事基本信息分析
- 2、赛事竞赛项目分析
- 3、赛事合作伙伴分析
- 4、赛事盈利模式分析
- 5、赛事成本构成分析
- 6、赛事市场关注度分析
- 7、2023年赛事安排
- 8、赛事商业模式点评

6.2.2 IET（义乌国际电子竞技大赛）商业模式深度剖析

- 1、赛事基本信息分析
- 2、赛事竞赛项目分析
- 3、赛事盈利模式分析
- 4、2023年赛事安排
- 5、赛事商业模式点评

6.2.3 WEC（世界电子竞技嘉年华）商业模式深度剖析

- 1、赛事基本信息分析
- 2、赛事竞赛项目分析
- 3、赛事合作伙伴分析
- 4、赛事盈利模式分析
- 5、赛事商业模式点评

6.2.4 NEST（全国电子竞技大赛）商业模式深度剖析

- 1、赛事基本信息分析
- 2、赛事竞赛项目分析
- 3、赛事合作伙伴分析
- 4、赛事市场关注度分析
- 5、2023年赛事安排

6.2.5 NESO（全国电子竞技公开赛）商业模式深度剖析

- 1、赛事基本信息分析
- 2、赛事竞赛项目分析
- 3、赛事合作伙伴分析
- 4、赛事盈利模式分析

6.2.6 WPC（世界电子竞技职业精英赛）商业模式深度剖析

6.2.7 ECL（电子竞技冠军联赛）商业模式深度剖析

6.2.8 G联赛（全国电子竞技电视联赛）商业模式深度剖析

6.3 电子竞技游戏直播平台商业模式成功案例解析

6.3.1 虎牙直播商业模式深度剖析

- 1、平台基本信息分析
- 2、平台运营模式分析
- 3、平台主要业务分析
- 4、平台盈利模式分析
- 5、平台渠道通路分析
- 6、平台合作伙伴分析
- 7、平台投融资分析
- 8、平台商业模式点评

6.3.2 斗鱼TV商业模式深度剖析

- 1、平台基本信息分析
- 2、平台运营模式分析
- 3、平台主要业务分析
- 4、平台盈利模式分析
- 5、平台渠道通路分析
- 6、平台合作伙伴分析
- 7、平台投融资分析
- 8、平台商业模式点评

6.3.3 战旗TV商业模式深度剖析

- 1、平台基本信息分析
- 2、平台运营模式分析
- 3、平台主要业务分析
- 4、平台盈利模式分析
- 5、平台渠道通路分析
- 6、平台合作伙伴分析
- 7、平台投融资分析
- 8、平台商业模式点评

6.3.4 TGA（龙珠直播）商业模式深度剖析

- 1、平台基本信息分析
- 2、平台运营模式分析
- 3、平台主要业务分析

4、平台盈利模式分析

5、平台渠道通路分析

6、平台合作伙伴分析

7、平台投融资分析

8、平台商业模式点评

6.3.5 MarsTV商业模式深度剖析

1、平台基本信息分析

2、平台运营模式分析

3、平台主要业务分析

4、平台盈利模式分析

5、平台渠道通路分析

6、平台合作伙伴分析

7、平台投融资分析

8、平台商业模式点评

6.3.6 起凡游戏商业模式深度剖析

1、平台基本信息分析

2、平台运营模式分析

3、平台主要业务分析

4、平台盈利模式分析

5、平台渠道通路分析

6、平台合作伙伴分析

7、平台投融资分析

8、平台商业模式点评

6.3.7 ImbaTV商业模式深度剖析

1、平台基本信息分析

2、平台运营模式分析

3、平台主要业务分析

4、平台盈利模式分析

5、平台渠道通路分析

7、平台投融资分析

8、平台商业模式点评

6.3.8 顺网游戏平台商业模式深度剖析

1、平台基本信息分析

2、平台运营模式分析

3、平台主要业务分析

- 4、平台盈利模式分析
- 5、平台渠道通路分析
- 6、平台合作伙伴分析
- 7、平台投融资分析
- 8、平台商业模式点评

第七章 中国电子竞技行业领先企业经营分析

7.1 中国电子竞技行业企业整体分析

7.2 中国电子竞技行业领先企业经营分析

7.2.1 广州欢聚传媒有限公司经营分析

- 1、公司基本信息分析
- 2、公司经营状况分析
- 3、公司电子竞技业务布局
- 4、公司渠道通路分析
- 5、公司经营优劣势分析
- 6、公司发展最新动向

7.2.2 盛大游戏有限公司经营分析

- 1、公司基本信息分析
- 2、公司经营状况分析
- 3、公司电子竞技业务布局
- 4、公司渠道通路分析
- 5、公司经营优劣势分析
- 6、公司发展最新动向

7.2.3 金亚科技股份有限公司经营分析

- 1、公司基本信息分析
- 2、公司经营状况分析
- 3、公司电子竞技业务布局
- 4、公司渠道通路分析
- 5、公司经营优劣势分析
- 6、公司发展最新动向

7.2.4 北京掌趣科技股份有限公司经营分析

- 1、公司基本信息分析
- 2、公司经营状况分析
- 3、公司电子竞技业务布局
- 4、公司渠道通路分析

5、公司经营优劣势分析

6、公司发展最新动向

7.2.5 游族网络股份有限公司经营分析

1、公司基本信息分析

2、公司经营状况分析

3、公司电子竞技业务布局

4、公司渠道通路分析

5、公司经营优劣势分析

6、公司发展最新动向

7.2.6 杭州顺网科技股份有限公司经营分析

1、公司基本信息分析

2、公司经营状况分析

3、公司电子竞技业务布局

4、公司渠道通路分析

5、公司经营优劣势分析

6、公司发展最新动向

7.2.7 完美世界(北京)网络技术有限公司经营分析

1、公司基本信息分析

2、公司经营状况分析

3、公司电子竞技业务布局

4、公司渠道通路分析

5、公司经营优劣势分析

6、公司发展最新动向

7.2.8 成都天象互动科技有限公司经营分析

1、公司基本信息分析

2、公司经营状况分析

3、公司电子竞技业务布局

4、公司渠道通路分析

5、公司经营优劣势分析

6、公司发展最新动向

7.2.9 广州西山居世游网络科技有限公司经营分析

1、公司基本信息分析

2、公司经营状况分析

3、公司电子竞技业务布局

4、公司渠道通路分析

- 5、公司经营优劣势分析
- 6、公司发展最新动向
- 7.2.10 广州网易互动娱乐有限公司经营分析
 - 1、公司基本信息分析
 - 2、公司经营状况分析
 - 3、公司电子竞技业务布局
 - 4、公司渠道通路分析
 - 5、公司经营优劣势分析
 - 6、公司发展最新动向

第八章 中国电子竞技行业投资机会及战略规划

- 8.1 中国电子竞技行业投资特性分析
 - 8.1.1 行业进入壁垒分析
 - 8.1.2 行业盈利模式分析
 - 8.1.3 行业盈利影响因素分析
- 8.2 中国电子竞技行业投资前景分析
 - 8.2.1 行业政策风险
 - 8.2.2 宏观经济波动风险
 - 8.2.3 关联产业风险
 - 8.2.4 其他风险分析
- 8.3 中国电子竞技行业投资现状分析
 - 8.3.1 中国电子竞技行业投资环境分析
 - 8.3.2 中国电子竞技行业投资主体构成
 - 8.3.3 中国电子竞技行业投资现状分析
- 8.4 中国电子竞技行业投资规划与建议
 - 8.4.1 中国电子竞技行业投资机会分析
 - 8.4.2 2024-2030年中国电子竞技行业投资规划
 - 8.4.3 关于中国电子竞技行业投资的建议

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/202110/978255.html>