2024-2030年中国电子竞技
市场趋势预测与投资战略规划报告

报告目录及图表目录

博思数据研究中心编制
www.bosidata.com

报告报价

《2024-2030年中国电子竞技市场趋势预测与投资战略规划报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：http://www.bosidata.com/report/3838276E0O.html

【报告价格】纸介版9800元 电子版9800元 纸介+电子10000元
【出版日期】2025-05-08
【交付方式】Email电子版/特快专递
【订购电话】全国统一客服务热线：400-700-3630(免长话费) 010-57272732/57190630
博思数据研究中心

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。

说明、目录、图表目录

报告说明:

博思数据发布的《2024-2030年中国电子竞技市场趋势预测与投资战略规划报告》介绍了电子竞技行业相关概述、中国电子竞技产业运行环境、分析了中国电子竞技行业的现状、中国电子竞技行业竞争格局、对中国电子竞技行业做了重点企业经营状况分析及中国电子竞技产业发展前景与投资预测。您若想对电子竞技产业有个系统的了解或者想投资电子竞技行业,本报告是您不可或缺的重要工具。

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行业前景调研调研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 中国电子竞技行业行业前景调研分析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：http://www.bosidata.com/report/3838276E0O.html