

中国电子竞技行业发展趋势分析与投资前景预测报告（2025-2032年）

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《中国电子竞技行业发展趋势分析与投资前景预测报告（2025-2032年）》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：<http://www.chinabaogao.com/baogao/202501/739430.html>

报告价格：电子版: 8200元 纸介版：8200元 电子和纸介版: 8500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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

电子竞技（Electronic Sports），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。电子竞技也是一种职业，和棋艺等非电子游戏比赛类似。

从行业收入来看，2021年到2024年我国电子竞技实际销售收入为波动式增长，到2024年我国电子竞技行业实际销售收入275.68亿元，同比增长4.62%。

数据来源：《2024年中国电子竞技产业报告》、观研天下整理

从结构分布来看，在2024年我国电子竞技行业实际销售收入中占比最高依旧为直播收入，占比达到了80.84%，其次为赛事收入，占比为8.75%；第三是俱乐部收入，占比为6.37%。

数据来源：《2024年中国电子竞技产业报告》、观研天下整理

从用户规模来看，2019年到2024年我国电子竞技行业用户规模从4.44亿人增长到了4.9亿人。整体来看，2020年到2024年我国电子竞技行业用户规模基本保持稳定。

数据来源：《2024年中国电子竞技产业报告》、观研天下整理

从游戏类型来看，2024年我国主要电竞游戏产品，占比最高的为射击类，占比为26.1%；其次为多人在线战术竞技类，占比为15.2%；第三是体育竞技类，占比为12.0%。

数据来源：《2024年中国电子竞技产业报告》、观研天下整理

从电竞赛事举办数量来看，在2024年我国省级以上、职业选手参与的非表演类电竞赛事共举办124项，相较去年有所减少。其中58%的赛事全程线下举办，32%的赛事采用线上线下结合的形式举办，另有10%的赛事为线上举办。今年线下举办赛事数量大幅上涨12%。

数据来源：《2024年中国电子竞技产业报告》、观研天下整理

从我国电子竞技线下赛事举办各城市占比情况来看，在2024年举办城市集中分布于华东、西南地区，其中占比前四的城市分别为上海、成都、杭州、北京，占比分别为17.8%、15.3%、7.3%和6.5%，其中上海持续成为举办电子竞技赛事数量最多城市。

数据来源：《2024年中国电子竞技产业报告》、观研天下整理（XD）

注：上述信息仅供参考，图表均为样式展示，具体数据、坐标轴与数据标签详见报告正文。个别图表由于行业特性可能会有出入，具体内容请联系客服确认，以报告正文为准。更多图表和内容详见报告正文。

观研报告网发布的《中国电子竞技行业发展趋势分析与投资前景预测报告（2025-2032年）》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，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。行业报告是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。

本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。观研天下是国内知名的行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

目录大纲：

【第一部分 行业定义与监管】

第一章 2020-2024年中国电子竞技行业发展概述

第一节 电子竞技行业发展情况概述

- 一、电子竞技行业相关定义
- 二、电子竞技特点分析
- 三、电子竞技行业基本情况介绍
- 四、电子竞技行业经营模式
 - 1、生产模式
 - 2、采购模式
 - 3、销售/服务模式
- 五、电子竞技行业需求主体分析

第二节 中国电子竞技行业生命周期分析

- 一、电子竞技行业生命周期理论概述
- 二、电子竞技行业所属的生命周期分析

第三节 电子竞技行业经济指标分析

- 一、电子竞技行业的赢利性分析
- 二、电子竞技行业的经济周期分析
- 三、电子竞技行业附加值的提升空间分析

第二章 中国电子竞技行业监管分析

第一节 中国电子竞技行业监管制度分析

- 一、行业主要监管体制
- 二、行业准入制度

第二节 中国电子竞技行业政策法规

- 一、行业主要政策法规
- 二、主要行业标准分析

第三节 国内监管与政策对电子竞技行业的影响分析

【第二部分 行业环境与全球市场】

第三章 2020-2024年中国电子竞技行业发展环境分析

第一节 中国宏观环境与对电子竞技行业的影响分析

- 一、中国宏观经济环境
- 一、中国宏观经济环境对电子竞技行业的影响分析

第二节 中国社会环境与对电子竞技行业的影响分析

第三节 中国对外贸易环境与对电子竞技行业的影响分析

第四节 中国电子竞技行业投资环境分析

第五节 中国电子竞技行业技术环境分析

第六节 中国电子竞技行业进入壁垒分析

- 一、电子竞技行业资金壁垒分析
- 二、电子竞技行业技术壁垒分析
- 三、电子竞技行业人才壁垒分析
- 四、电子竞技行业品牌壁垒分析
- 五、电子竞技行业其他壁垒分析

第七节 中国电子竞技行业风险分析

- 一、电子竞技行业宏观环境风险
- 二、电子竞技行业技术风险
- 三、电子竞技行业竞争风险
- 四、电子竞技行业其他风险

第四章 2020-2024年全球电子竞技行业发展现状分析

第一节 全球电子竞技行业发展历程回顾

第二节 全球电子竞技行业市场规模与区域分布情况

第三节 亚洲电子竞技行业地区市场分析

一、亚洲电子竞技行业市场现状分析

二、亚洲电子竞技行业市场规模与市场需求分析

三、亚洲电子竞技行业市场前景分析

第四节 北美电子竞技行业地区市场分析

一、北美电子竞技行业市场现状分析

二、北美电子竞技行业市场规模与市场需求分析

三、北美电子竞技行业市场前景分析

第五节 欧洲电子竞技行业地区市场分析

一、欧洲电子竞技行业市场现状分析

二、欧洲电子竞技行业市场规模与市场需求分析

三、欧洲电子竞技行业市场前景分析

第六节 2025-2032年全球电子竞技行业分布走势预测

第七节 2025-2032年全球电子竞技行业市场规模预测

【第三部分 国内现状与企业案例】

第五章 中国电子竞技行业运行情况

第一节 中国电子竞技行业发展状况情况介绍

一、行业发展历程回顾

二、行业创新情况分析

三、行业发展特点分析

第二节 中国电子竞技行业市场规模分析

一、影响中国电子竞技行业市场规模的因素

二、中国电子竞技行业市场规模

三、中国电子竞技行业市场规模解析

第三节 中国电子竞技行业供应情况分析

一、中国电子竞技行业供应规模

二、中国电子竞技行业供应特点

第四节 中国电子竞技行业需求情况分析

一、中国电子竞技行业需求规模

二、中国电子竞技行业需求特点

第五节 中国电子竞技行业供需平衡分析

第六节 中国电子竞技行业存在的问题与解决策略分析

第六章 中国电子竞技行业产业链及细分市场分析

第一节 中国电子竞技行业产业链综述

- 一、产业链模型原理介绍
- 二、产业链运行机制
- 三、电子竞技行业产业链图解

第二节 中国电子竞技行业产业链环节分析

- 一、上游产业发展现状
- 二、上游产业对电子竞技行业的影响分析
- 三、下游产业发展现状
- 四、下游产业对电子竞技行业的影响分析

第三节 中国电子竞技行业细分市场分析

- 一、细分市场一
- 二、细分市场二

第七章 2020-2024年中国电子竞技行业市场竞争分析

第一节 中国电子竞技行业竞争现状分析

- 一、中国电子竞技行业竞争格局分析
- 二、中国电子竞技行业主要品牌分析

第二节 中国电子竞技行业集中度分析

- 一、中国电子竞技行业市场集中度影响因素分析
- 二、中国电子竞技行业市场集中度分析

第三节 中国电子竞技行业竞争特征分析

- 一、企业区域分布特征
- 二、企业规模分布特征
- 三、企业所有制分布特征

第八章 2020-2024年中国电子竞技行业模型分析

第一节 中国电子竞技行业竞争结构分析（波特五力模型）

- 一、波特五力模型原理
- 二、供应商议价能力
- 三、购买者议价能力
- 四、新进入者威胁
- 五、替代品威胁

六、同业竞争程度

七、波特五力模型分析结论

第二节 中国电子竞技行业SWOT分析

一、SWOT模型概述

二、行业优势分析

三、行业劣势

四、行业机会

五、行业威胁

六、中国电子竞技行业SWOT分析结论

第三节 中国电子竞技行业竞争环境分析（PEST）

一、PEST模型概述

二、政策因素

三、经济因素

四、社会因素

五、技术因素

六、PEST模型分析结论

第九章 2020-2024年中国电子竞技行业需求特点与动态分析

第一节 中国电子竞技行业市场动态情况

第二节 中国电子竞技行业消费市场特点分析

一、需求偏好

二、价格偏好

三、品牌偏好

四、其他偏好

第三节 电子竞技行业成本结构分析

第四节 电子竞技行业价格影响因素分析

一、供需因素

二、成本因素

三、其他因素

第五节 中国电子竞技行业价格现状分析

第六节 2025-2032年中国电子竞技行业价格影响因素与走势预测

第十章 中国电子竞技行业所属行业运行数据监测

第一节 中国电子竞技行业所属行业总体规模分析

一、企业数量结构分析

二、行业资产规模分析

第二节 中国电子竞技行业所属行业产销与费用分析

一、流动资产

二、销售收入分析

三、负债分析

四、利润规模分析

五、产值分析

第三节 中国电子竞技行业所属行业财务指标分析

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

第十一章 2020-2024年中国电子竞技行业区域市场现状分析

第一节 中国电子竞技行业区域市场规模分析

一、影响电子竞技行业区域市场分布的因素

二、中国电子竞技行业区域市场分布

第二节 中国华东地区电子竞技行业市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区电子竞技行业市场分析

(1) 华东地区电子竞技行业市场规模

(2) 华东地区电子竞技行业市场现状

(3) 华东地区电子竞技行业市场规模预测

第三节 华中地区市场分析

一、华中地区概述

二、华中地区经济环境分析

三、华中地区电子竞技行业市场分析

(1) 华中地区电子竞技行业市场规模

(2) 华中地区电子竞技行业市场现状

(3) 华中地区电子竞技行业市场规模预测

第四节 华南地区市场分析

一、华南地区概述

二、华南地区经济环境分析

三、华南地区电子竞技行业市场分析

- (1) 华南地区电子竞技行业市场规模
- (2) 华南地区电子竞技行业市场现状
- (3) 华南地区电子竞技行业市场规模预测

第五节 华北地区电子竞技行业市场分析

- 一、华北地区概述
- 二、华北地区经济环境分析
- 三、华北地区电子竞技行业市场分析
 - (1) 华北地区电子竞技行业市场规模
 - (2) 华北地区电子竞技行业市场现状
 - (3) 华北地区电子竞技行业市场规模预测

第六节 东北地区市场分析

- 一、东北地区概述
- 二、东北地区经济环境分析
- 三、东北地区电子竞技行业市场分析
 - (1) 东北地区电子竞技行业市场规模
 - (2) 东北地区电子竞技行业市场现状
 - (3) 东北地区电子竞技行业市场规模预测

第七节 西南地区市场分析

- 一、西南地区概述
- 二、西南地区经济环境分析
- 三、西南地区电子竞技行业市场分析
 - (1) 西南地区电子竞技行业市场规模
 - (2) 西南地区电子竞技行业市场现状
 - (3) 西南地区电子竞技行业市场规模预测

第八节 西北地区市场分析

- 一、西北地区概述
- 二、西北地区经济环境分析
- 三、西北地区电子竞技行业市场分析
 - (1) 西北地区电子竞技行业市场规模
 - (2) 西北地区电子竞技行业市场现状
 - (3) 西北地区电子竞技行业市场规模预测

第九节 2025-2032年中国电子竞技行业市场规模区域分布预测

第十二章 电子竞技行业企业分析（随数据更新可能有调整）

第一节 企业一

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

第二节 企业二

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

第三节 企业三

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

第四节 企业四

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

第五节 企业五

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

第六节 企业六

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

第七节 企业七

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

第八节 企业八

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

第九节 企业九

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

第十节 企业十

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

【第四部分 展望、结论与建议】

第十三章 2025-2032年中国电子竞技行业发展前景分析与预测

第一节 中国电子竞技行业未来发展前景分析

一、中国电子竞技行业市场机会分析

二、中国电子竞技行业投资增速预测

第二节 中国电子竞技行业未来发展趋势预测

第三节 中国电子竞技行业规模发展预测

- 一、中国电子竞技行业市场规模预测
- 二、中国电子竞技行业市场规模增速预测
- 三、中国电子竞技行业产值规模预测
- 四、中国电子竞技行业产值增速预测
- 五、中国电子竞技行业供需情况预测

第四节 中国电子竞技行业盈利走势预测

第十四章 中国电子竞技行业研究结论及投资建议

第一节 观研天下中国电子竞技行业研究综述

- 一、行业投资价值
- 二、行业风险评估

第二节 中国电子竞技行业进入策略分析

- 一、目标客户群体
- 二、细分市场选择
- 三、区域市场的选择

第三节 电子竞技行业品牌营销策略分析

- 一、电子竞技行业产品策略
- 二、电子竞技行业定价策略
- 三、电子竞技行业渠道策略
- 四、电子竞技行业推广策略

第四节 观研天下分析师投资建议

详细请访问：<http://www.chinabaogao.com/baogao/202501/739430.html>