

# 中国电子竞技行业现状深度分析与投资前景研究 报告（2024-2031年）

报告大纲

观研报告网

[www.chinabaogao.com](http://www.chinabaogao.com)

## 一、报告简介

观研报告网发布的《中国电子竞技行业现状深度分析与投资前景研究报告（2024-2031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/202411/732944.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。英雄联盟S14收官，各大战队之间的比拼落下帷幕，其背后也显示出资本新老资本迭代，BLG作为新兴战队凭借着出色战绩获得多家品牌赞助，而昔日辉煌的RNG却面临巨大运营亏空。不过，从市场整体来看，我国电子竞技行业收入、用户规模恢复增长，并且在赛事数量加持下，未来发展前景仍然可观。

### 1、Faker率T1拿下第五冠军，电子竞技产业火热

11年的等待，时隔4000多天，LPL全华班再度进入S赛总决赛，而在2024年11月2日遗憾收割亚军，Faker率T1拿下英雄联盟总决赛第五冠军。事实上，T1已经在全球总决赛上获得了5次冠军，分别是S3、S5、S6、S13、S14，是全世界获得英雄联盟世界赛冠军最多的次数的队伍，而我国与T1对抗之路也经历了11年。据统计，从2013年到2024年11年间，LPL战队在BO5的比赛中，累计与T1交手过10次。

#### T1与LPL世界赛BO5战绩盘点

时间

战队

战绩

赛程

2013年

T1vs皇族

3-0

决赛

2016年

T1vsRNG

3-1

八强

2017年

T1vsRNG

3-2

四强

2022年

T1vsRNG

3-0

八强

2022年

T1vs京东

3-1

四强

2023年

T1vsLNG

3-0

八强

2023年

T1vs京东

3-1

四强

2023年

T1vs微博

3-0

决赛

2024年

T1vs滔博

3-0

八强

资料来源：观研天下整理

## 2、新老资本交替，我国电竞行业加速更新迭代

纵观各大电子竞技赛事，表面上是战队与选手之间的较量，本质上是资本的博弈。在韩国，从过去的SKT、SSW到如今T1、Gen

G，其中T1背靠韩国的SK电讯和美国的康卡斯特两大传媒巨头，Gen

G背后是韩国最大财阀的三星集团。

在回到中国LPL队伍，我国多个战队也经历多次资本更新换代，那些战绩优异的队伍背后都有雄厚且稳定的资本支持。

我国电子竞技行业部分俱乐部背景

战队名称

附属公司名称

背景

FPX

趣加FunPlus

国产游戏之光，连续多年出海游戏名列前茅

EDG

合生创展

从事房地产行业，目前福布斯中国前100名

JDG

京东

电商巨头

BLG

哔哩哔哩

国内最大影响力的二次元公司

OMG

雏鹰农牧集团

一家靠着猪肉发家致富的集团

RNG

上饶市乐游网络科技有限公司

×

LNG

李宁、九号电动

国内服装巨头、国内智能交通工具公司

LGD

杭州艾及帝文化创意有限公司

×

AL

全玩汇（苏州）网络科技有限公司

旗下拥有AG超玩会俱乐部

RA

上海泽涑体育发展有限公司

×

TES

滔搏

国内耐克、阿迪的代理商

UP

能兴集团旗

旗下拥有贸易、房产开发、金融投资等多种业务

NIP

星竞威武集团（何猷君）

澳门赌王何鸿燊之子

WE

上海钛度智能科技有限公司

创始人为曾经魔兽争霸3传奇选手SKY李晓峰

IG

王思聪

万达集团董事长

WBG

微博、新浪集团

国内社交媒体巨头

TT

广州趣丸网络

一家集人工智能、兴趣社交、电子竞技于一体的科技企业，旗下拥有国内头部兴趣社交平台TT语音。

资料来源：观研天下整理

以BLG战队进行梳理，BLG英雄联盟分部的前身是由EDG的二队改编的IM战队，全称为IMay。2017年12月18日，bilibili官方发文表示收购IMay电竞战队，并更名为BLG电子竞技俱乐部；2020年12月，BLG与平安银行达成冠名合作，战队更名为BLG平安银行，这也成为英雄联盟职业联赛（LPL）中首个冠名联赛战队的案例；2024年6月，星纪魅族集团官宣，正式成为BLG电子竞技俱乐部冠名合作伙伴。

有战队得到赞助，也有昔日辉煌战队的落寞。比如，2024年4月，RNG俱乐部CEO李杰明在接受《差评》采访时透露，俱乐部已经触底，可能会马上破产，另外存在大几千万窟窿，每个月还有几百万的运营支出。而在六七年前，RNG旗下拥有9个游戏分部（12支战队），赞助商多达十余家，队服上印满了奔驰、惠普、罗技、虎牙等大牌LOGO，主动求合作的资本络绎不绝，当年一度成为最有影响力的电子竞技俱乐部。

### 3、我国电子竞技行业收入及用户规模恢复增长

不过，整体从市场来看，进入2024年，我国电子竞技市场恢复增长。根据数据显示，2024年1-6月，我国电子竞技产业收入为120.27亿元，同比增长4.43%，扭转此前连续两年同比下降趋势。从结构来看，我国电子竞技行业主要收入来源为电竞游戏直播收入，占比达79.45%；赛事、俱乐部和其他收入分别占比8.86%、7.35%和4.34%。

数据来源：观研天下整理

数据来源：观研天下整理

用户规模方面，2024年1-6月，中国电子竞技用户规模约为4.9亿，同比增长0.52%，基本保持平稳。

数据来源：观研天下整理

#### 4、电竞赛事成为电竞产业链中重要地位

目前，电竞赛事已经成为年轻人一项活动，其线下赛事的举办在整个电竞产业链中占据举足轻重的地位，同时也起到连接电竞产业与大众的关键桥梁作用。根据数据显示，2023年，我国省级以上以及职业选手参与的非表演类电子竞技赛事举办数量实现了同比增长，共计举办127项赛事。其中，46%的赛事全程线下举办，32%的赛事采用线上线下相结合的形式举办，而剩余的22%的赛事则通过线上方式进行。

数据来源：观研天下整理（WYD）

注：上述信息仅作参考，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《中国电子竞技行业现状深度分析与投资前景研究报告（2024-2031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】

#### 第一章 2019-2023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 2019-2023年全球电子竞技行业市场发展现状分析

### 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 2024-2031年世界电子竞技行业分布走势预测

#### 第七节 2024-2031年全球电子竞技行业市场规模预测

## 第三章 中国电子竞技行业产业发展环境分析

### 第一节我国宏观经济环境分析

### 第二节我国宏观经济环境对电子竞技行业的影响分析



### 第三节中国电子竞技行业政策环境分析

#### 一、行业监管体制现状

#### 二、行业主要政策法规

#### 三、主要行业标准

### 第四节政策环境对电子竞技行业的影响分析

### 第五节中国电子竞技行业产业社会环境分析

## 第四章 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

## 第五章 中国电子竞技行业产业链和细分市场分析

### 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

### 第三节我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

## 第六章 2019-2023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

## 第七章 2019-2023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、SOWT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

## 第八章 2019-2023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

第六节中国电子竞技行业平均价格走势预测

一、中国电子竞技行业平均价格趋势分析

二、中国电子竞技行业平均价格变动的影响因素

## 第九章 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

### 第十章 2019-2023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

## 第十一章 电子竞技行业企业分析（随数据更新有调整）

### 第一节企业

#### 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

#### 一、企业概况

#### 二、主营产品

### 三、运营情况

### 四、公司优劣势分析

#### 第三节企业

##### 一、企业概况

##### 二、主营产品

##### 三、运营情况

##### 四、公司优势分析

#### 第四节企业

##### 一、企业概况

##### 二、主营产品

##### 三、运营情况

##### 四、公司优势分析

#### 第五节企业

##### 一、企业概况

##### 二、主营产品

##### 三、运营情况

##### 四、公司优势分析

#### 第六节企业

##### 一、企业概况

##### 二、主营产品

##### 三、运营情况

##### 四、公司优势分析

#### 第七节企业

##### 一、企业概况

##### 二、主营产品

##### 三、运营情况

##### 四、公司优势分析

#### 第八节企业

##### 一、企业概况

##### 二、主营产品

##### 三、运营情况

##### 四、公司优势分析

#### 第九节企业

##### 一、企业概况

##### 二、主营产品

### 三、运营情况

### 四、公司优势分析

#### 第十节企业

##### 一、企业概况

##### 二、主营产品

##### 三、运营情况

##### 四、公司优势分析

## 第十二章 2024-2031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、电子竞技行业国内投资环境分析

#### 二、中国电子竞技行业市场机会分析

#### 三、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

## 第十三章 2024-2031年中国电子竞技行业进入壁垒与投资风险分析

### 第一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

### 第二节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

### 第三节中国电子竞技行业存在的问题

#### 第四节中国电子竞技行业解决问题的策略分析

### 第十四章 2024-2031年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、行业目标客户群体

##### 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、电子竞技行业促销策略

#### 第四节观研天下分析师投资建议

图表详见报告正文 . . . . .

详细请访问：<http://www.chinabaogao.com/baogao/202411/732944.html>