



# 2021年中国电子竞技行业研究报告

## ——多元电竞生态推动行业蓬勃发展

**概览标签：**电子竞技、电竞、游戏、电竞俱乐部、电竞选手、电竞赛事、电竞直播、电竞教育、电竞直播平台、电视转播权、直转播技术、LOL、英雄联盟、WCA、WCG、LPL、MOBA、DOTA2、休闲电竞、EDG

官方微信：zhituquan

# 名词解释

- ◆ **电子竞技：**电子竞技是以电竞游戏为基础，以信息技术为核心，以软硬件设备为载体，在信息技术营造的虚拟环境中，在统一的竞赛规则以及在规则保障下公平进行的对抗性电子游戏比赛。电子竞技是电子游戏比赛达到“竞技”层面的体育项目，已成为一种深受年轻人追捧的全新体育运动。
- ◆ **电子竞技俱乐部：**电子竞技俱乐部是电子竞技类游戏职业化、专业化的一个标志，是电子竞技运动员以电子竞技游戏谋生时，所被聘用的机构。电子竞技俱乐部旗下一般拥有一个或多个游戏分部，每个分部都有一定数量的队员，在比赛时俱乐部会组织安排选手参加职业比赛。
- ◆ **职业电竞战队：**职业电竞战队是指以电子竞技为职业，通过参与职业电竞比赛获利的电子竞技俱乐部专业战队。
- ◆ **电竞选手：**电竞选手即电子竞技运动员，指那些出类拔萃，经过层层选拔，有资格参加电子竞技比赛的职业玩家们。
- ◆ **英雄联盟职业联赛：**英雄联盟职业联赛（League of Legends Pro League, LPL）是中国大陆最高级别的英雄联盟职业比赛，同时也是中国大陆赛区通往每年英雄联盟季中冠军赛和英雄联盟全球总决赛的唯一渠道。
- ◆ **电视转播权：**电视转播权是指举行体育比赛、体育表演时，允许他人进行电视转播，主办方会由此获得报酬的权利。通过有线或无线，包括通过卫星首次播出电视节目，这些节目不管是编码的还是解码的形式，都是以被公众接收为目的。
- ◆ **Gank：**Gangbang Kill（或Gangbang Flank），是指多人在线战术竞技类游戏中表示一人或多人对敌方落单英雄进行包抄击杀，以此达到帮助队友建立优势的目的。
- ◆ **电竞生态市场：**电竞生态市场包括赛事门票、周边、众筹等用户付费以及赞助、广告、版权等企业围绕赛事产生的市场，电竞俱乐部及选手市场，以及游戏直播内容及游戏主播、电竞陪练服务等赛事之外的市场。

# 中国电竞行业市场概述——电子竞技定义与特征

**电子竞技** 简称电竞，是电子游戏比赛达到竞技层面的体育项目。电子竞技是以电竞游戏为基础，信息技术为核心的软硬件设备为器械、在信息技术营造的虚拟环境中，在统一的竞赛规则、以及在规则保障下公平进行的对抗性电竞游戏比赛。当前，电子竞技正成为一种全新的体育运动，深受青少年群体的热捧。

## 电子竞技运动基本特征

“电子”是电竞运动的方式和手段，指这项运动是借助信息技术为核心的各种软硬件以及由其营造的环境来进行，这类似于传统体育项目中的器材和场地。在电子竞技运动中，“器材”依赖信息技术来实现，这也是电子竞技与传统体育的不同之处。

电子竞技运动有两个基本特征：  
**电子、竞技**

“竞技”指的是体育的本质特性，即对抗。作为一个体育项目，对抗是最基本的特征。电子竞技运动有多种分类和项目，但核心一定是对抗、比赛。

资料来源：行行查研究中心

## 中国电子竞技重大改革举措

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** 正式体育竞赛项目。

2008年，国家体育总局将电子竞技改批为 **第78号** 正式体育竞赛项目。

2018年，雅加达亚运会将电子竞技纳为表演项目。

2020年12月16日，亚奥理事会宣布电子竞技项目 **成为亚运会正式比赛项目**，参与2022年杭州亚运会。

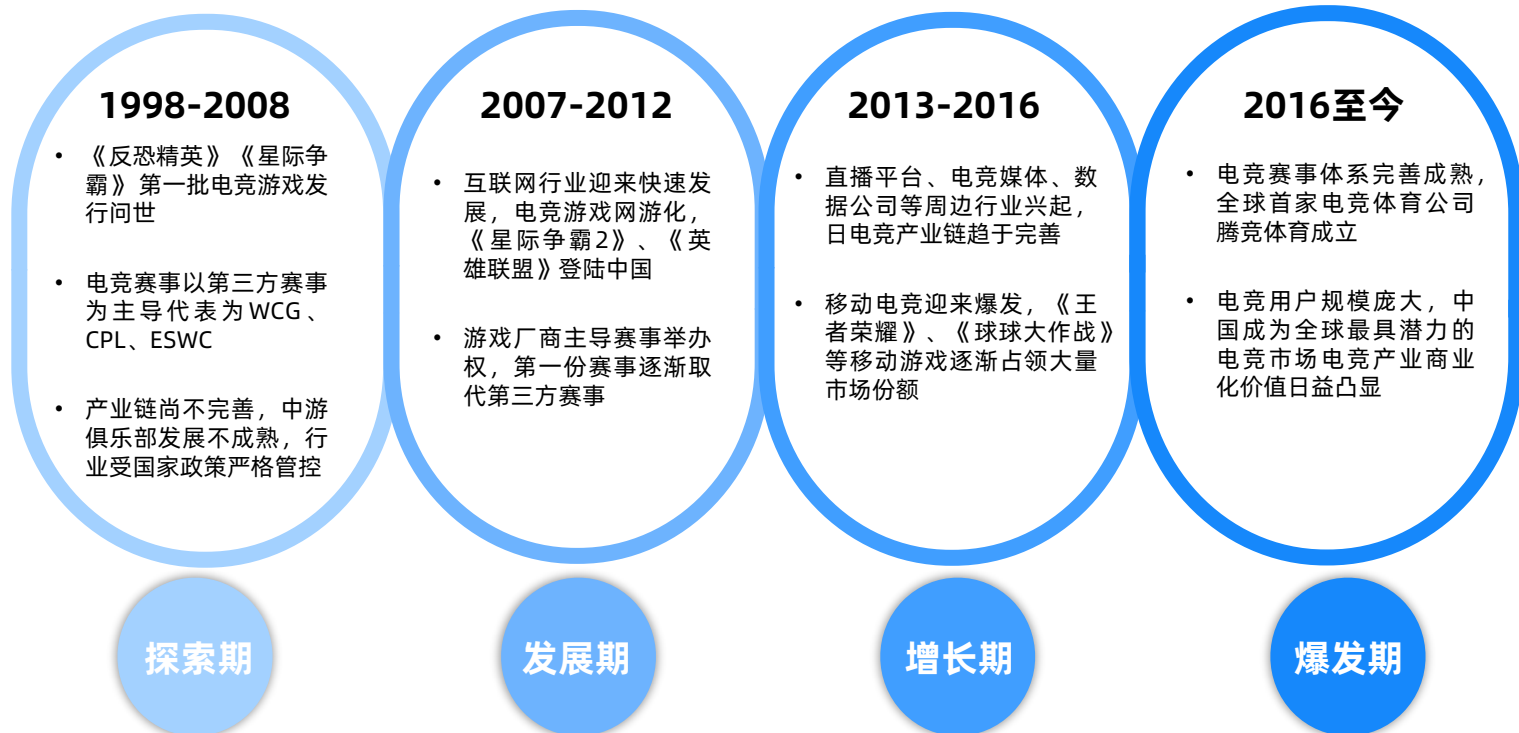
2021年11月5日，杭州亚组委竞赛部部长朱启南在发布会上代表杭州亚组委首次公布了 **杭州亚运会电子竞技小项设置**，英雄联盟、王者荣耀（亚运版）、和平精英（亚运版）、炉石传说、DOTA2、梦三国2、街霸5和FIFA Online 4等8个项目入选。

资料来源：行行查研究中心

# 中国电竞行业市场概述——中韩电子竞技发展历程

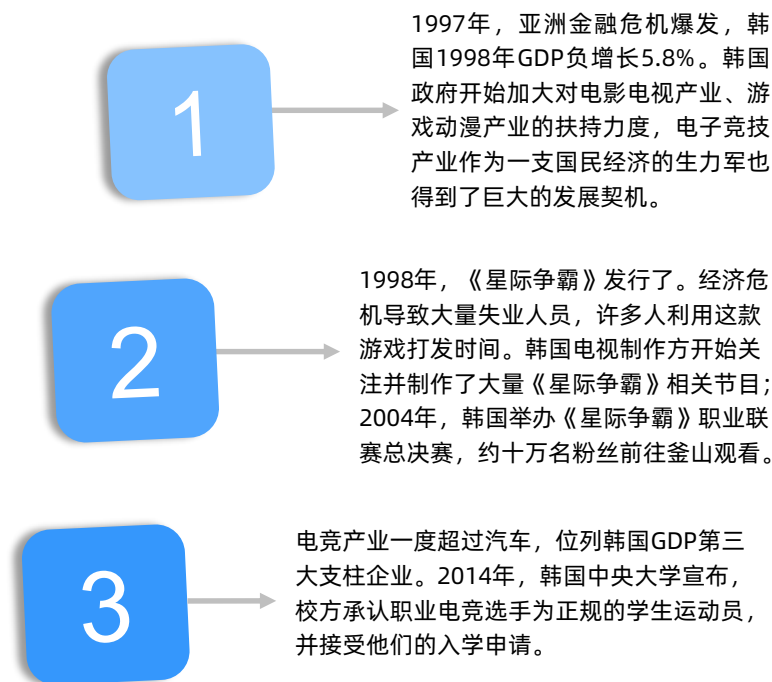
随着1998年暴雪公司发行《星际争霸》，1999年Valve发行《反恐精英》（CS），世界范围内的电竞行业的发展迅速，中国电竞行业开始萌芽。全世界范围内电子竞技产业最成熟的国家是韩国，对其国民而言，电子竞技已经成为一种主流文化，成千上万的玩家观看比赛、参与比赛。在韩国，电子竞技已经与围棋、足球并称为韩国的体育三大国技。韩国电竞全产业链商业价值于2004年首次超过了韩国汽车产业。预计2021年韩国电竞产业市场规模将突破2,000亿韩元。

## 中国电子竞技发展历程



资料来源：行行查研究中心

## 韩国电子竞技发展历程



资料来源：行行查研究中心

# 中国电竞行业市场概述——电子竞技产业组成

长期以来，人们易将“电子竞技”与“网络游戏”混为一谈。电子竞技游戏重在“竞技”方面，是在公平的规则下进行对抗的体育项目；而网络游戏以娱乐为主，游戏内容受收费角色道具影响较大。电竞游戏按类型分可分为四类，MOBA、RTS、FPS、TCG等系列电竞游戏。根据操作的平台划分可分为端游、页游、主机游戏和手游。

## 电子竞技产业组成



资料来源：行行查研究中心

## 主流电竞项目介绍

类型	特点	代表游戏
MOBA	多人在线战术竞技游戏	DOTA2/英雄联盟
FPS	第一人称射击类游戏	CSGO/CF
RTS	即时战略游戏	魔兽争霸3/星际争霸系列
TCG	集换式卡牌游戏	炉石传说/三国杀
FTG	格斗类游戏	街霸
RAC	竞速类游戏	极品飞车系列
体育模拟类	体育比赛模拟游戏	NBA2K系列/FIFA系列

## 电竞游戏与网络游戏对比

区别	电竞游戏	网络游戏
性质	竞技性为主，兼具娱乐性	以娱乐性为主
载体	互联网和局域网	互联网
规则	统一的规则和裁判	无规则
特征	竞技、需要技巧和团队合作	模拟和角色扮演
代表项目	FIFA系列、DOTA2、LOL	传奇、魔兽世界、梦幻西游

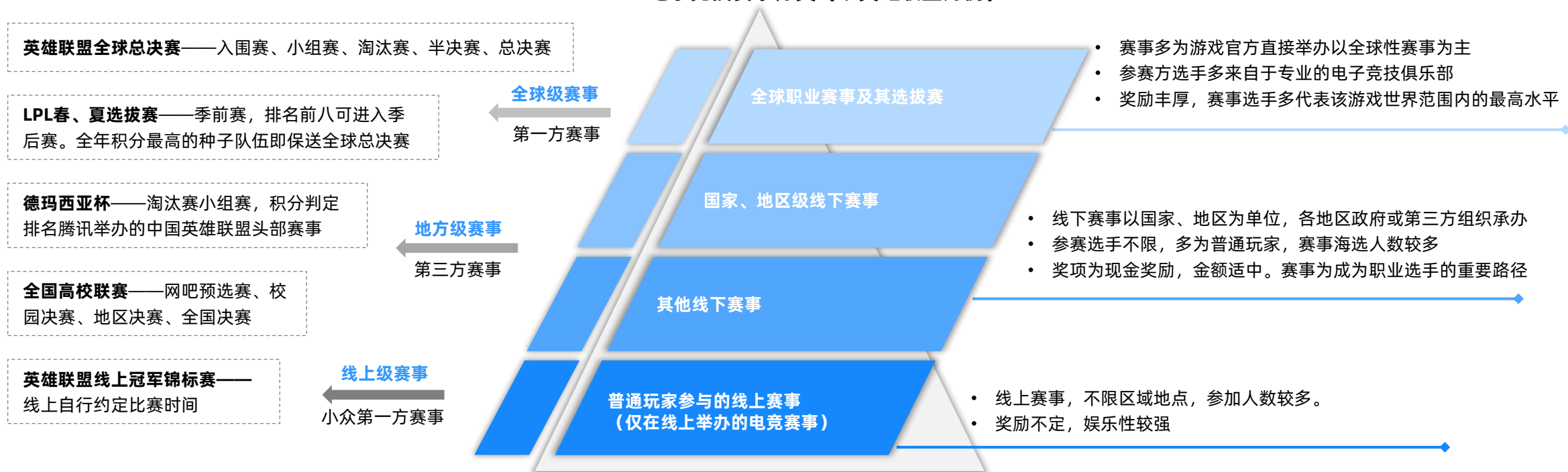
资料来源：行行查研究中心



# 中国电竞行业市场概述——电子竞技赛事（1/2）

**电子竞技赛事** 即依托于网络游戏举办的线上线下竞技赛事。我国电竞行业已形成了以电竞赛事为核心的产业生态圈，其中重要的参与方包括 **电竞战队（俱乐部含选手）、赛事主办方、广告商、直播平台（媒体含解说）**。电竞赛事一般是以联赛的方式举办，一年举办一次，或一年分多个赛季举办。依据赛事主办方的不同，电竞赛事可以分为**第一方赛事**和**第三方赛事**，**第一方赛事**主办方为电竞游戏研发商或运营商，**第三方赛事**的主办方包括了直播平台、电竞学校等。根据参与主体等特点不同，电竞赛事还可分为**全球级**、**地方级**、**线上级**三类。

电子竞技赛事分类（以英雄联盟为例）

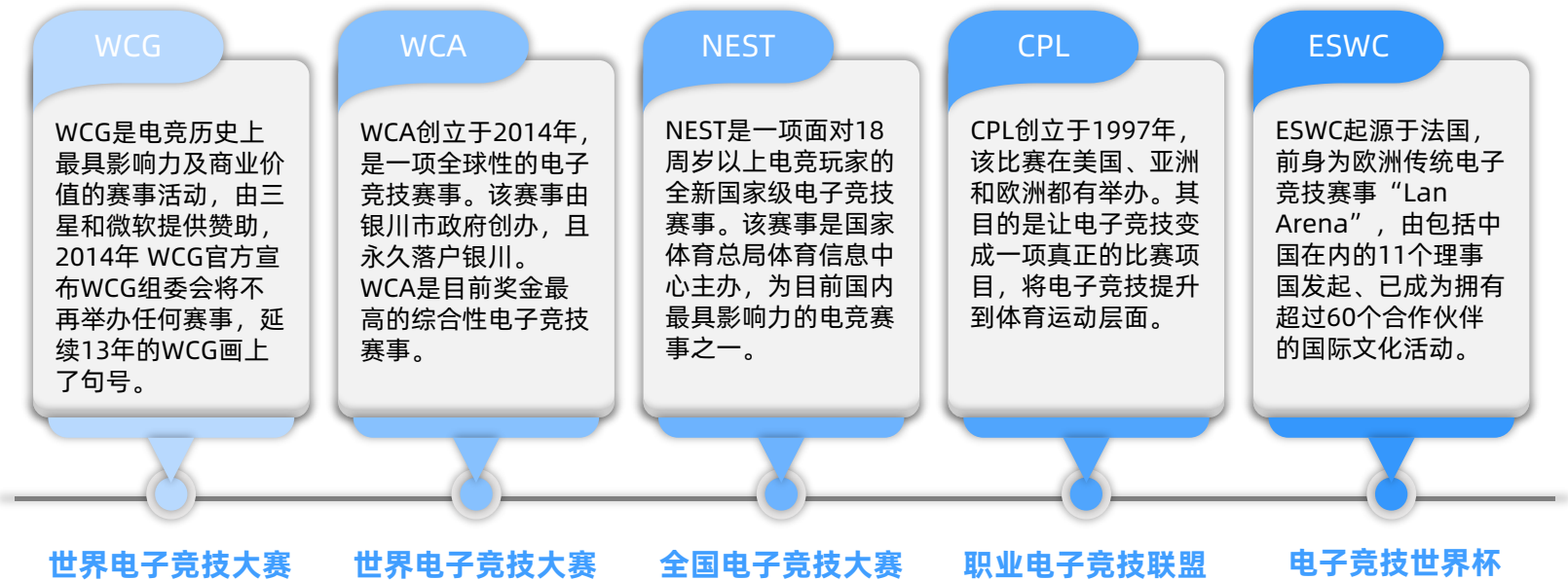


资料来源：行行查研究中心

# 中国电竞行业市场概述——电子竞技赛事（2/2）

电竞赛事通常是基于电子游戏展开的，国际上作为电竞赛事的游戏多为直接对抗的FPS游戏、英雄对战类MOBA竞技游戏、格斗游戏，电竞游戏包括穿越火线、星际争霸、星际争霸II、魔兽争霸III、DOTA2、反恐精英、DotA、英雄联盟、王者荣耀、风暴英雄、雷神之锤、绝地求生、和平精英、Apex英雄、帝国时代、虚荣、守望先锋、炉石传说、FIFA系列等游戏。**任天堂世锦赛**是历史第一个正式电子游戏比赛，它的诞生比世界电子竞技大赛（WCG）早十年。

## 主要的电子竞技赛事



资料来源：行行查研究中心

**WCG与WCA：**2014年，WCG官方宣布将不再举办WCG年度总决赛。为抓住电子竞技的巨大商业价值，GTV游戏竞技频道联合银川圣地国际游戏投资有限公司共同打造了WCA这一崭新国际赛事，该赛事承继了WCG国际比赛赛制。

## 代表性电子竞技游戏一览



英雄联盟



绝地求生



魔兽争霸



DOTA2



王者荣耀

资料来源：游戏官网，行行查研究中心

# 中国电竞行业市场概述——电子竞技俱乐部

电竞俱乐部也被称为电竞战队，和传统体育联赛（如NBA、NFL）中的俱乐部一样，电竞俱乐部是由运动员相聚而成的互益组织。职业战队一般都会拥有独特的标识（如队标、队服）以及进行统一的作息安排。随着行业发展的日趋规范及游戏水平的不断提高，职业战队出现了越来越多的新角色，如领队、教练、分析师等，他们一般负责战队的幕后工作，如选手竞赛指导、比赛录像分析等。2021年11月07日，在冰岛雷克雅未克的英雄联盟全球总决赛中，来自中国的EDG俱乐部以3:2战胜韩国的DWG俱乐部，夺得LPL第三座S赛冠军。

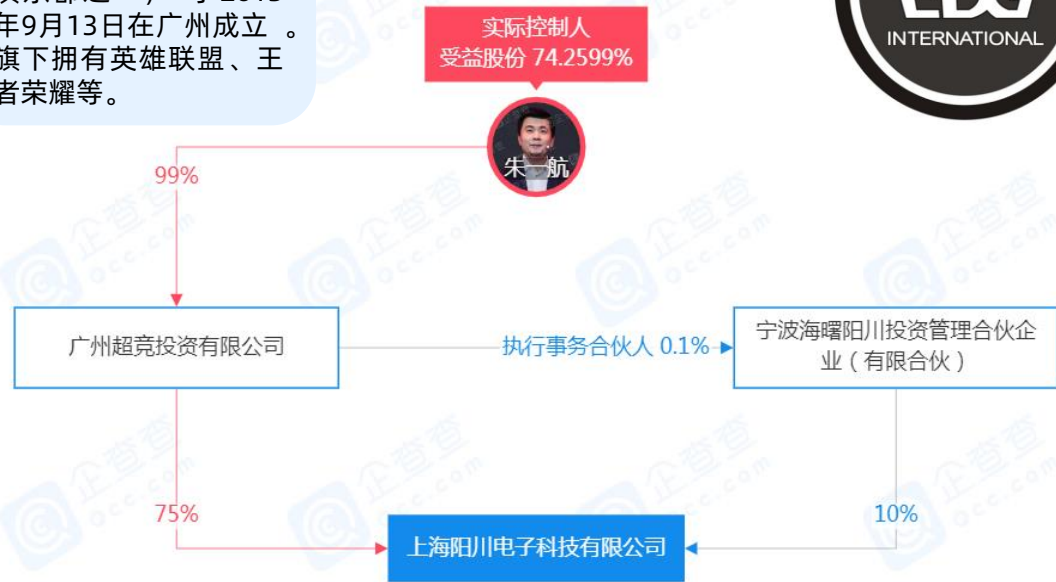
## 电竞俱乐部发展进程对比

	俱乐部1.0	俱乐部2.0	俱乐部3.0
创建者	条件较为富裕的个人或者团体	个人、网络巨头、大型企业、投资机构	个人、网络巨头、大型企业、传统企业、跨界领域的机构或个人、政府
投入	投入较小，不被资本市场重视	投入较大，持续烧钱	投入适中
收入	收入较低，主要来源于赛事奖金、厂商赞助	收入有所提升，但是仍然入不敷出	来源属性整体提升，收入更加多元化，收支平衡
职业选手	选拔粗糙、门槛较低	直播平台的游戏高手，早期战队的选拔体系	规范化的选拔与培养流程
内部管理	没有专业管理人才，运营流程混乱	整体人才规范化，运营模式初具规模	人才选拔日趋成熟，赛事及商业运营形成专业化模式
选手输送	无	俱乐部青训队员、游戏直播平台、俱乐部挖角	高等院校、俱乐部青训队员，游戏直播平台

资料来源：行行查研究中心

## EDG电子竞技俱乐部股权结构

EDward Gaming（简称EDG），是国内最具实力的综合性电子竞技俱乐部之一，于2013年9月13日在广州成立。旗下拥有英雄联盟、王者荣耀等。



资料来源：企查查，行行查研究中心



# 中国电竞行业市场概述——电竞赛事直播及内容制作（1/2）

随着直播行业的迅猛发展，游戏直播，特别是电竞赛事直播受到了越来越多玩家的关注。从游戏直播的内容来看，可分为三大类：（1）**赛事直播**，即以电竞赛事为核心的直播节目；（2）**游戏内容直播**，包括个人或专业媒体制作的UGC游戏内容；（3）**个人直播**：即主播的日常游戏过程或解说等。电竞赛事在受到各个平台欢迎的同时，直播平台也成为电竞赛事最主要的传播渠道。我国电竞赛事直播领域中，**虎牙**和**斗鱼**已成为行业内拥有电竞赛事直播权数量最多、游戏直播内容最为丰富的两家平台，能够满足游戏核心用户的一站式需求。

## 直播平台主要电竞赛事直播权

游戏与直播平台	虎牙直播 huya.com	Douyu	企鹅电竞	bilibili
英雄联盟	LPL、LCK、LCS、LEC	LPL、LEC、LDL	LPL	LPL、S10-12
王者荣耀	KGL	KPL	KPL、KGL	KPL
和平精英	PEL、PGL	PEL	PEL	PEL
穿越火线	CFPL、CFML	CFPL	CFPL、CFML	CFPL、CFML
绝地求生	PGIS、PCS	PGIS	PGIS	PGIS
CS:GO	IEM卡托维兹	IEM卡托维兹		
DOTA2		DPC、DPL		DPC

资料来源：行行查研究中心

## 电竞直转播系统



- 6-12组高清1080P信号视频通道切换
- 广电级H.264视频流媒体，可实时传送视频到直播平台
- SD卡录像方便视频后端制作使用
- 内建多组Stinger动画转场功能

## 全球电竞赛事转播现场画面

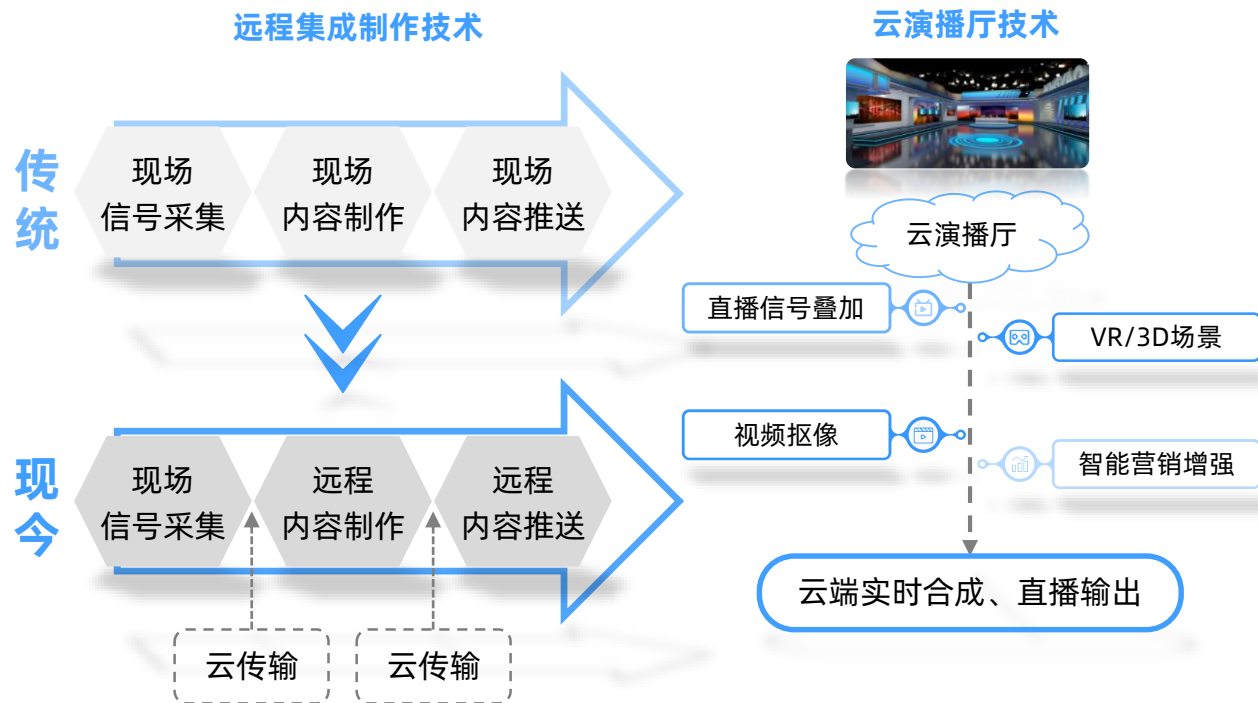


资料来源：LOL比赛现场，行行查研究中心

# 中国电竞行业市场概述——电竞赛事直播及内容制作（2/2）

电竞赛事转播方将电视转播与网络直播的技术应用到电竞赛事直播中，并升级和延展出更适合PC端、移动端观众收看的电竞直播及内容制作技术，如远程集成制作技术、云演播厅技术、动态交互技术等，提升了赛事制作的效率与节约成本，也通过呈现更全面、更沉浸式的比赛内容，满足更多观赛用户的多样化需求。

## 电竞赛事直播与云演播厅技术



资料来源：行行查研究中心

## 电竞赛事直播其他相关技术

### 视频传输高清技术

多种分辨率完美兼容，光同步数字传输系统的本质是一种网络或联网，此网络能将复接、线路传输及交换功能融为一体、并由统一网管系统操作。



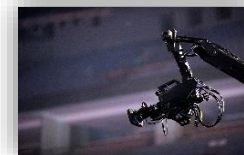
### AI智能弹幕分离技术

AI智能弹幕功能利用人景分离技术，实时地沿着人体的轮廓将人像图层分割出来，将弹幕置于主播后面显示。



### AI智能观看技术

视频直播平台拥有领先的合成技术，除了字幕、广告外，还可以提供水印、静态或动态logo等功能，以增强视频的宣传力度和版权保护。



### HTML5直播技术

常见的可用于HTML5的直播技术共有3种协议：HLS、WebSocket与WebRTC。

资料来源：行行查研究中心

# 中国电竞行业市场概述——电子竞技教育（1/2）

**电竞教育** 主要是指电竞教育及培训机构对电竞专业知识及技巧的普及和宣传，包括本科及大、中专院校的全日制脱产电竞专业教育，电竞培训机构的多种灵活教育方式等。电竞专业即电子竞技运动与管理专业及艺术与科技专业等相关专业方向的统称。2016年11月，电子竞技运动与管理被正式认证为高职类专业，自2017年起，电竞高职教育在国内得到了稳定发展。除此之外，本科院校也借助专业方向课的形式，开设电竞方向。部分院校也借助公选课的形式，尝试电竞公开课等电竞教育形式。

## 电子竞技教育分类及院校电竞专业列举

院校种类	学校	学校名称	专业名称
本科		南京传媒学院 (中国传媒大学南广学院)	艺术与科技（电竞游戏策划与设计）、播音与主持艺术（电子竞技解说与主播）
		山东体育学院	电子竞技运动与管理专业
专科		四川电影电视学院	电子竞技运动与管理专业
		四川传媒学院	电子竞技运动与管理专业
		四川科技职业学院	电子竞技运动与管理专业

资料来源：中国教育在线网，行行查研究中心

## 电子竞技教育规范

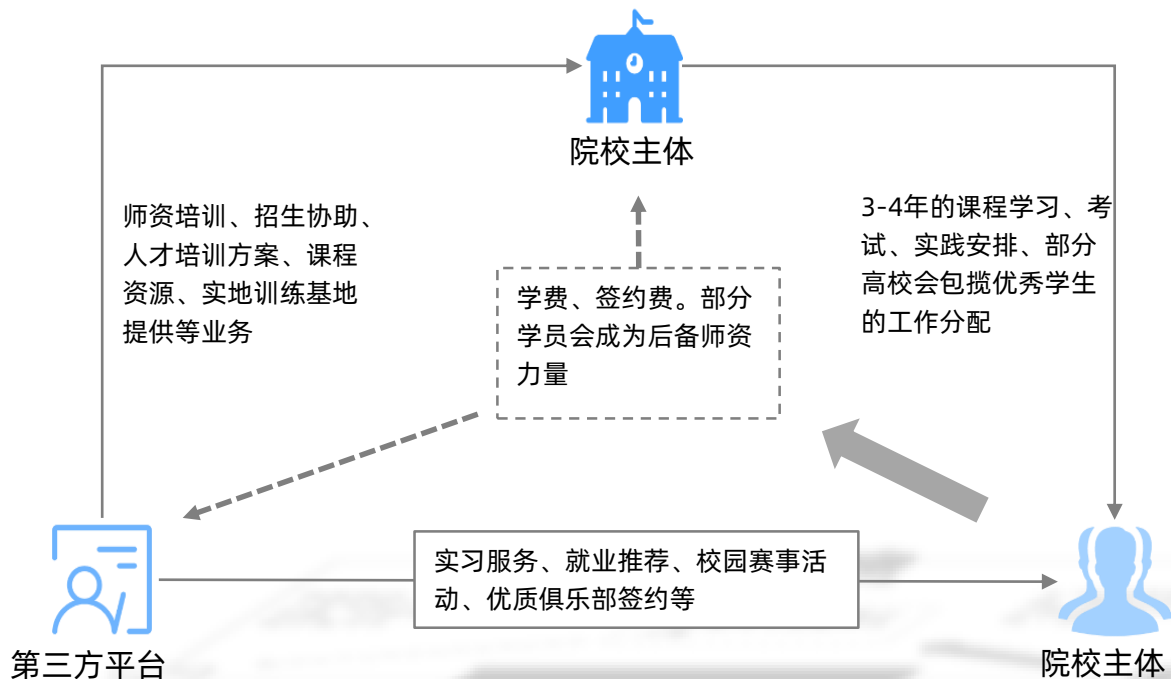


资料来源：行行查研究中心

# 中国电竞行业市场概述——电子竞技教育（2/2）

电竞行业的发展需要大量对电竞和游戏知识有深刻理解，并具有出色游戏操作技术的人才。发展电竞教育的目的是为了培养更多杰出的电竞职业选手和能够从事其衍生行业的专业人才。我国的电竞教育事业在 **校企合作** 方面不断探索新路径，通过真实的项目案例将理论与实践相结合，注重实操性、体验式教学，为学校提供前沿理念、专业技术，让学生可以提前接触到电竞赛事的全方位操作和运营，为电竞行业培养更多的优秀人才。

## 电子竞技教育运作体系



资料来源：中国教育在线网，行行查研究中心

## 电子竞技教育人才就业方向



资料来源：行行查研究中心

# 中国电竞行业市场概述——电子竞技选手

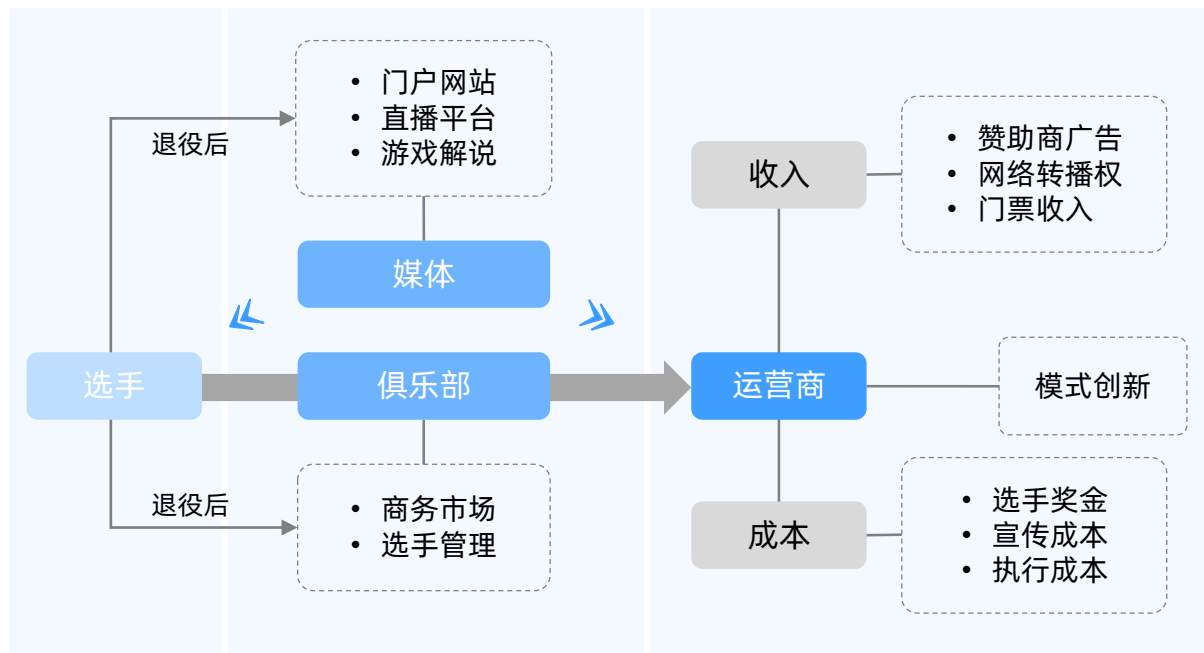
**电竞选手** 即电子竞技运动员，指那些出类拔萃，经过层层选拔，有资格参加电子竞技比赛的职业玩家们。与传统体育的运动员一样，职业选手要对一款游戏（一个项目）经过长时间不断的练习。选手一般分为职业选手和业余选手，区别在于业余选手只会以业余的身份参加比赛，而不以游戏为职业。职业选手一般都会隶属于某家俱乐部/战队，形成雇佣关系。各大电竞俱乐部旗下多拥有青训班，可通过培养预备电竞选手产出优秀职业电竞人才。根据《电子竞技员国家职业技能标准（2020年版）》，电子竞技运动员职业共设五个等级，分别为 **五级/初级工、四级/中级工、三级/高级工、二级/技师、一级/高级技师**。

### 电子竞技选手类型

选手类别	特点	代表主播
职业技术型	主要是现役或退役的职业选手，出于商业化或职业转型的目的，其中形象较好，具有较好口才的职业选手投身电竞解说	PDD、UZI、旭旭宝宝等
业余选手型	主要是民间高手，也获得过一些成绩，这类解说具有较好的语言天赋和幽默感，在观众中有较高影响力	周淑怡、纯黑GK等

资料来源：行行查研究中心

### 电子竞技选手转化流程



资料来源：行行查研究中心



# 中国电竞行业市场概述——中国电竞发展重大事记



## 中国电子竞技发展大事记

时间	主要内容	时间	主要内容
2003年	电子竞技成为中国体育总局承认的第99个正式体育项目。	2014年	GTV游戏竞技频道作为银川圣地国际游戏投资有限公司的全面战略合作伙伴，承继WCG国际比赛赛制。2014年，银川市政府主办“WCA2014”，WCA永久举办地为中国宁夏回族自治区首府银川市。
2004年	第一届中国电子竞技运动会（CEG）正式发布。国家广电总局发布网游类电视节目封杀令，众多电竞节目受殃及。	2015年	EDG击败韩国SKT，取得了MSI冠军。这是中国LPL赛区队伍在世界级比赛上的第二个冠军。
2005年	Sky获得WCG魔兽项目世界冠军。《鲁豫有约》为电子竞技世界冠军制作专题节目。wNv.xiaot做客CCTV10《人物》栏目。wNv在WEG第三赛季夺得中国第一个CS世界冠军。	2016年	Wings战队3:1击败DC战队夺得2016年DOTA国际邀请赛冠军，获得9139002美元（约合人民币6048万）的奖金，捍卫了中国DOTA的荣耀。
2006年	Sky在WCG蝉联冠军。Sky入选中央电视台2006体坛十大风云人物评选。	2017年	英雄联盟2017全球总决赛的冠军赛在北京国家体育馆（鸟巢）举行。
2007年	亚洲室内运动会引入电子竞技为正式比赛项目。	2018年	雅加达第18届亚运会将电子竞技纳为表演项目，中国电竞代表团在《王者荣耀国际版（AOV）》，《英雄联盟》，《皇室战争》项目上夺得2金1银。IG斩获了2018英雄联盟全球总决赛世界冠军。2018年12月1日，四川省电子竞技运动协会制定实施的《四川省电子竞技运动员注册管理办法（修订版）》，四川正式对电竞运动员实行注册制。
2008年	十名电子竞技选手成为北京奥运火炬手。成都市第十一届运动会引入电子竞技为正式比赛项目。国家体育总局整合现有的体育项目，将电子竞技重新定义为第78号体育运动。CCTV10《百科探秘》栏目播出《78号运动》。	2019年	中国人社部发布公示通告，拟发布15个新职业，其中包括电子竞技员、电子竞技运营师2项电竞相关的职业。3月13日，《体育产业统计分类（2019）》经国家统计局第4次常务会议通过，其中电子竞技被正式归为体育竞赛项目，编码为020210210。
2009年	WCG2009世界总决赛在中国成都举办。	2020年	亚奥理事会官方宣布，电子竞技获准列入杭州亚运会竞赛项目。
2012年	电子竞技被提名为2020年奥运会比赛项目。《当李晓峰成为sky》出版，并在小说销量上排行榜第一。这是世界上第一位电子竞技选手出书。WCG2012魔兽项目，中国包揽前三。WE战队在IPL5获得中国第一个LOL世界冠军。	2021年	亚洲电子体育联合会在官方宣布，电子竞技成为2021芭提雅亚室武会正式比赛项目。
2013年	国家体育总局决定成立一支由17人组成的电子竞技国家队，出战第四届亚洲室内和武道运动会。国内首个永久性电子竞技专业场馆“创·赛场”亮相上海，由景瑞地产集团投资，预计改造投资将达到2亿元。	2021年	杭州亚组委竞赛部部长朱启南在发布会上代表杭州亚组委首次公布了杭州亚运会电子竞技小项设置，英雄联盟、王者荣耀（亚运版）、和平精英（亚运版）、炉石传说、DOTA2、梦三国2、街霸5和FIFA Online 4等8个项目入选。

资料来源：行行查研究中心

来源：行行查研究中心整理

©2021 HangHangCha

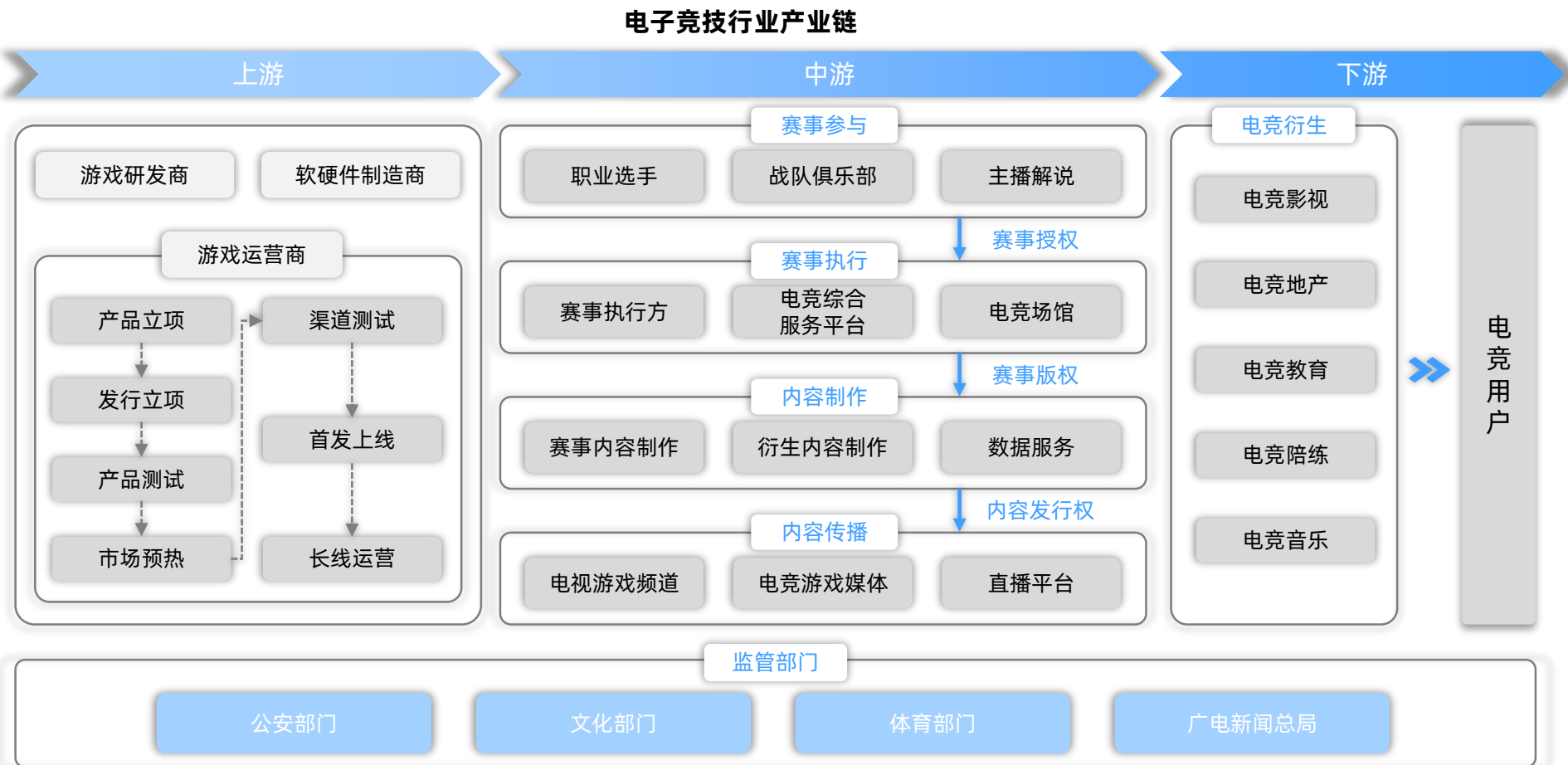
www.hanghangcha.com

官方微信：zhituquan

# 中国电竞行业产业链——电竞产业生态日趋成熟

从整个电竞行业的运作模式来看，其上、中、下游的核心产业分别是游戏内容生产与运营、赛事运营和电竞周边生态。

- 上游：**电竞产业链上游包括游戏生产与运营环节，当前热门游戏的研发领域被国外厂商垄断，国内游戏厂商主要负责电竞游戏的运营代理，游戏自主开发能力仍在不断提升。
- 中游：**电竞产业链中游包括赛事运营环节，其核心赛事基本由游戏厂商、媒体平台、政府相关部门牵头举办，赛事主办方日趋多元化。
- 下游：**电竞产业链下游包括电竞周边生态，如电竞直播平台、电子商务平台和电竞衍生品等方面，最终服务于广大的电竞用户。



资料来源：行行查研究中心

# 中国电竞行业商业模式——电竞推动各环节盈利模式改变 (1/2)

电竞行业的主要参与者可分为游戏研发运营商、电竞俱乐部和战队成员，以及各类职业赛事直播平台。我国电子竞技已形成以电竞赛事为核心的商业价值链条，电竞产业的迅猛发展也推动了各参与主体盈利模式的延展和升级。

## ◆ 游戏制作及运营公司

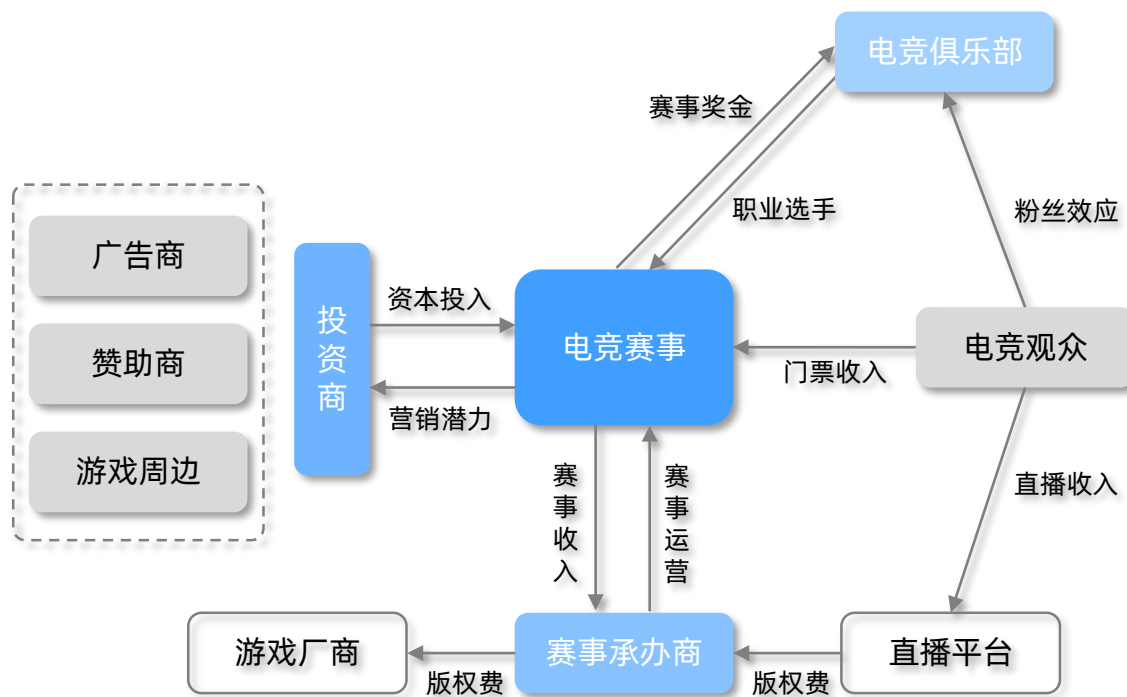
游戏制作及运营公司，通常也是电竞职业赛事的重要发起方和举办者。该参与主体利用赛事活动吸引粉丝与流量，炒热相关游戏话题，吸引投资商进行相关竞赛赞助或广告植入。依托流量基础，主办方还可从粉丝内部进行筹资作为赛事奖金、售卖电竞赛事门票与直播版权获利。以上为举办电竞赛事的直接收益。

除此以外，游戏制作及运营商通过举办电竞赛事，在传统的游戏虚拟道具售卖获利的基础上，进阶引导和刺激新老玩家在游戏内进行竞技项目的相关消费，其本质是对传统游戏盈利模式的升级。此种方式盈利的点主要是在自己的游戏产品里，通过电竞这种变相的广告投资，获得游戏影响力扩大的回报，为游戏引流，吸引更多玩家接触游戏与游戏内消费。

## ◆ 直播平台

目前国内较为出名的直播平台有斗鱼、虎牙、bilibili等。平台方通过竞价购买电竞直播的版权吸引各类玩家观看，邀请各类赞助商，并在直播过程中植入大量软广或硬广，一场直播的广告收入以及粉丝观看的打赏分成等资金来源可以弥补直播版权的支出。大型直播平台公司凭借瞬时的巨大流量，可实现多种手段的流量变现，其盈利也成为必然。除了头部直播平台，也有部分起步的直播平台，为了扩大品牌影响力吸引流量而进行非盈利性质的转播电竞或举办比赛。

电子竞技行业核心商业价值链



资料来源：行行查研究中心

# 中国电竞行业商业模式——电竞推动各环节盈利模式改变 (2/2)

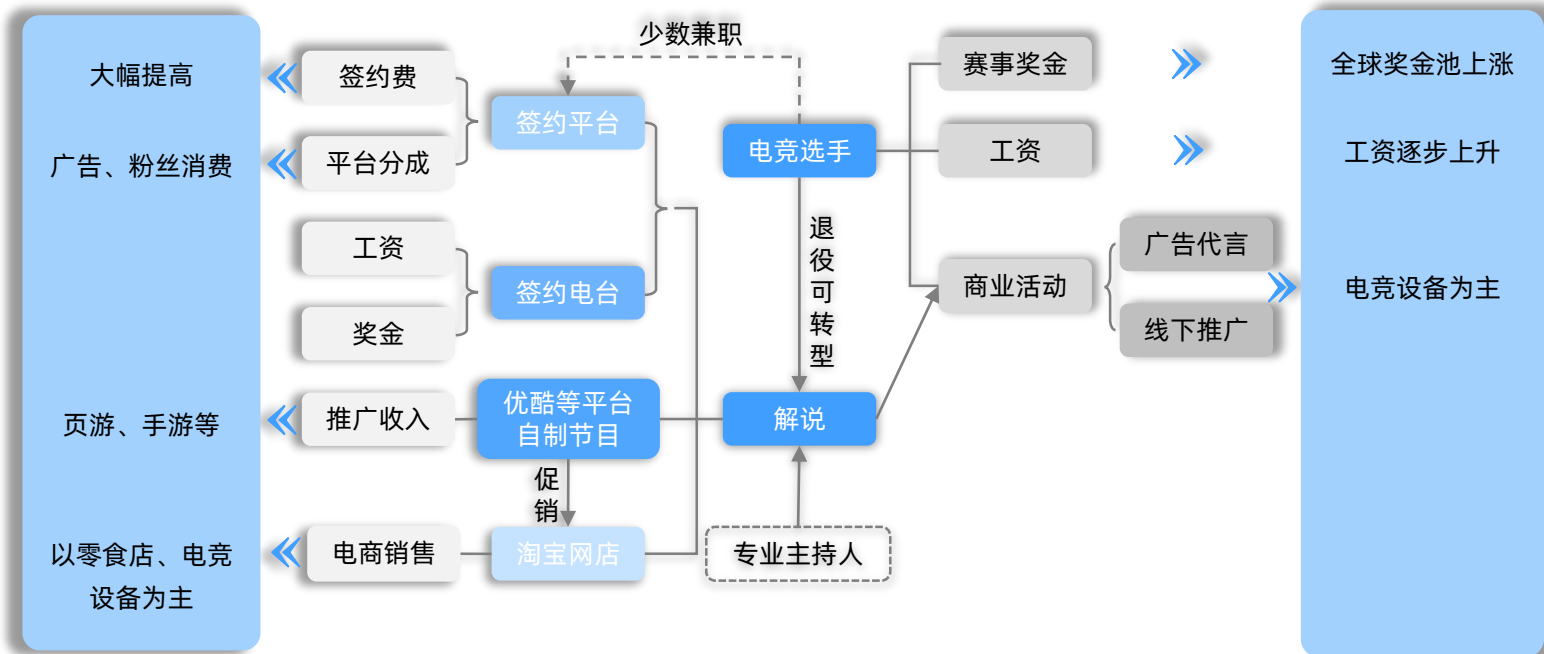
## ◆ 电竞俱乐部及战队队员

组建一个电竞战队的流程可分解为：**招募队员、队员签约、长期训练投资、参与比赛获胜、俱乐部趁势营销宣传、推广俱乐部品牌、打造粉丝基础、对接赞助商、售卖周边盈利**。该行业盈利过程是极其缓慢的，期间需要大量的资金投入，并且需要队员在电竞比赛中打出优秀的成绩、获得一定的知名度后，才能拥有推广俱乐部品牌的机会进入头部俱乐部，才有资格洽谈赞助商，进行后面一系列周边推广等盈利操作。绝大多数俱乐部长时间未取得成绩入不敷出以后，战队队员可转行电竞相关其他职业，如电竞主播、电竞解说员、开网店等。

电竞选手职业规划示意图

当前一个电竞俱乐部的主要资产就是旗下的战队选手，日常运营的过程中有以下几个主要的支出部分。

- **日常花销**：战队选手薪酬、旅途费用、训练费用等。俱乐部招募队员除了要支付队员日常工资、俱乐部其他职员薪酬外，一些队员会与俱乐部签订合同，俱乐部还需支付大额签约金。
- **基础设施**：网站运维、社交网络、视频、办公室场地、训练场地费等。
- **宣传活动**：举办线下活动、拍摄宣传资料、线上营销推广、比赛现场横幅、衍生产品批量制作成本等。
- **商业发展**：开拓新的游戏及组件分队，开发其他项目，如建设相关电竞产业实体，俱乐部电竞小镇、电竞馆、电竞酒店等。



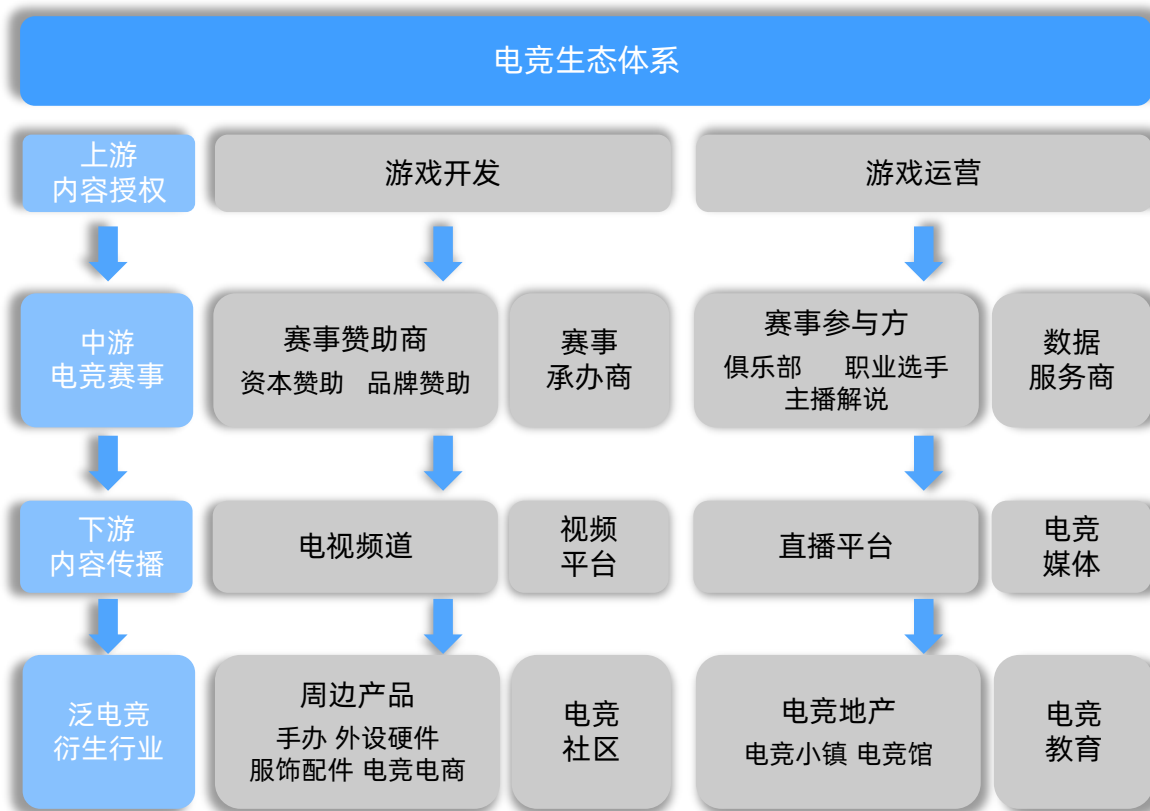
资料来源：行行查研究中心

# 中国电竞行业商业模式——电竞俱乐部赛后业务变现渠道细分

电竞行业竞争激烈，淘汰率高，收入方面马太效应明显，两极分化严重。电竞俱乐部后期盈利模式主要可以分为四类，分别是**赞助商**、**签约转让费**、**俱乐部周边产品及衍生品**和**电竞地产、电竞教育**。

- **赞助商** 给予的资金支持是电竞俱乐部的主要收入来源之一，赞助商提供的资金约占俱乐部总收入的 **70%**，其他部分则通过销售周边产品、直播广告收入和赛事奖金等获得。我国电竞俱乐部的商业价值可通过其赞助商、合作方的数量和质量来体现。吸引越多的关注者，俱乐部能获得的收益就越多。如夺得S9全球总冠军后，FPX在2020年成为和宝马唯一合作的中国电竞俱乐部，成为了国内商业价值最高的电竞俱乐部之一。
- **转让签约选手** 也是俱乐部获利的一大来源。战队队员可看作俱乐部资产，俱乐部通过与队员签订相关合同组建战队，签约费可达千万，待选手身价倍增时，可将选手的合同高价转让给其他俱乐部，由此通过差价获利。
- **制作周边衍生产品贩卖** 主要是利用战队当前的粉丝基础以及赛事热度，进行即时营销，这种变现模式的运作周期较短，对战队成绩及粉丝基础要求较高，只有成绩优秀、人气较高的头部俱乐部能从此模式中获得可观收益。
- **电竞地产与电竞教育** 是指拥有一定的物质基础与大量名气的头部电竞俱乐部，投入大量人力物力建设相关电竞产业实体，如俱乐部电竞小镇、电竞馆、电竞酒店等项目。这种商业模式的建设周期长、投入大、风险。此外部分知名选手可在退役后依托相关专业机构，展开电竞教育、电竞教练、游戏主播等职业。

## 电竞行业各参与主体的变现逻辑



资料来源：行行查研究中心



# 中国电竞行业商业模式——休闲电竞产品需求增长促进行业发展

近些年随着电竞相关赛事的火热，全民电竞逐步成为趋势，包括《王者荣耀》从20s赛季后推出的“休闲全民电竞”，从普通玩家所在城市切入进行同城竞技，胜出后进入同省竞技，直至全国总决赛。由此可见，非专业化的休闲电竞项目也已成为获取海量业余玩家的重要流量渠道。

休闲电竞产品主要收入来源为 **内购变现**，而 **广告变现** 有望成为未来更多休闲电竞产品的变现模式。此外，基于平台模式的会员制付费、赛事品牌合作等形式也有望拓展休闲电竞新的变现思路，并逐步完善其产业链和商业体系。休闲电竞带动大量陪练陪玩媒体产业，打造出一条新兴赛道，推动电竞相关产业的发展。休闲电竞产品目前市场缺口较大，包括市场需求、企业需求以及用户需求。休闲电竞的出现，将促使更多的新玩家进入电竞赛道并进行消费。

## 市场对于休闲电竞产品三大类需求



资料来源：行行查研究中心

## 休闲电竞产品推动相关产业媒体发展



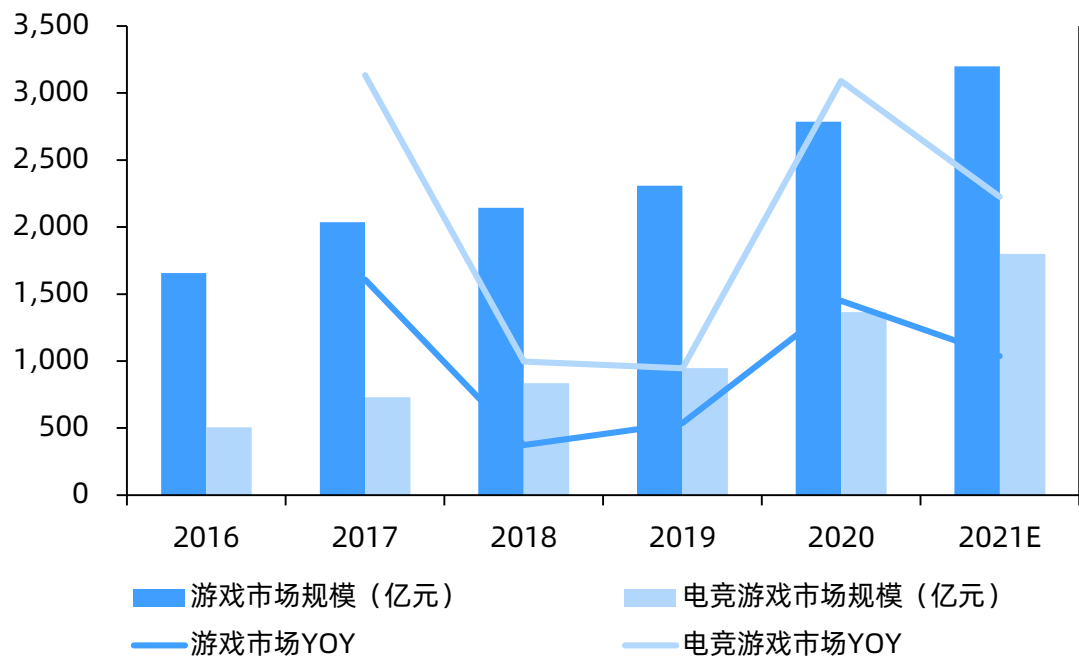
资料来源：行行查研究中心

# 中国电竞行业市场规模——电竞占据游戏市场半壁江山

电子竞技是目前体育行业中最具爆发力的产业之一。根据中国音数协游戏工委官方数据显示，2020年中国游戏市场总销售收入为 **2,787亿元**，同比增长超过 **20%**，其中电竞游戏市场增幅达 **44%**，占据游戏市场半壁江山。随着新兴技术推动、国家政策支持以及电竞行业日趋规范，未来我国电竞市场规模还将持续稳步上升。

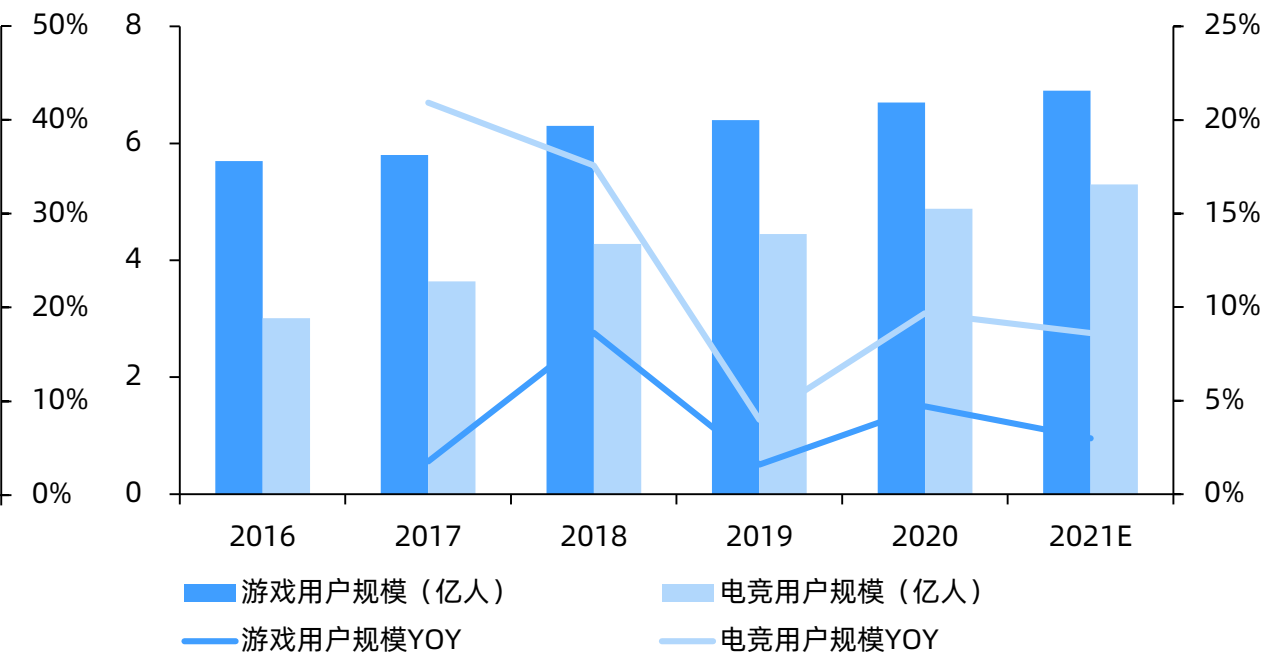
从营收层面来看，2020年中国电竞游戏市场销售收入为 **1,365亿元**，2016-2020年间的年均复合增速达28.3%，预计2021年可突破 **1,800亿元**。用户层面来看，中国电竞用户规模从2016年的3.1亿人增长至2020年的 **4.8亿人**，年均复合增速超过12%。预计2021年这一数据将突破 **5.3亿人**，同比增速超过8%。

### 2016-2021年中国游戏和电竞游戏市场规模及增速



资料来源：中国音数协游戏工委，行行查研究中心

### 2016-2021年中国游戏和电竞游戏用户规模及增速



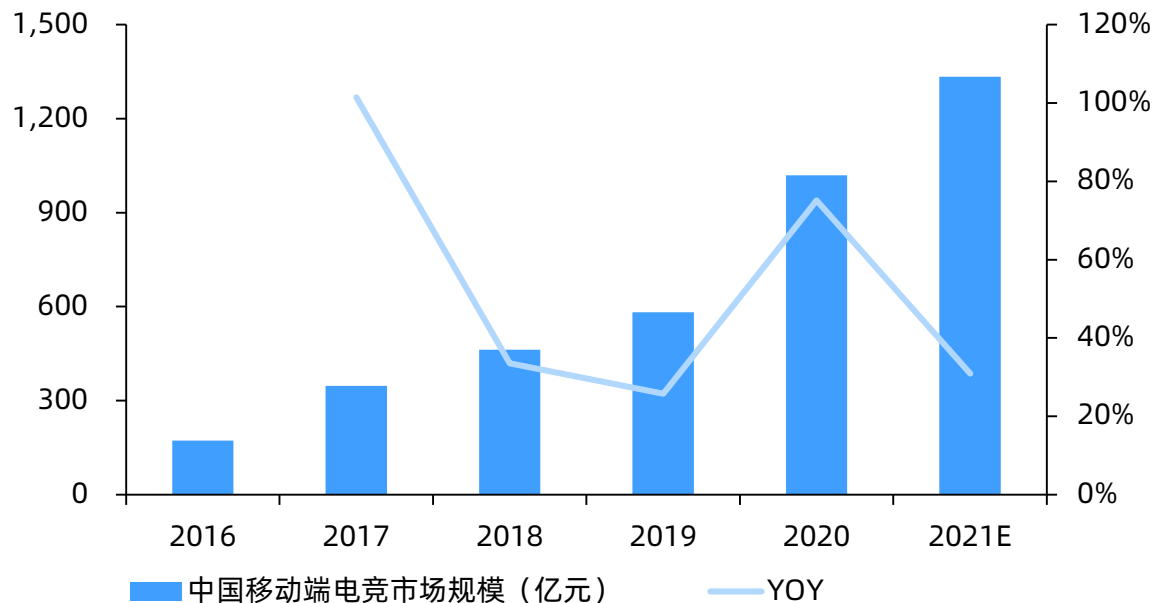
资料来源：中国音数协游戏工委，行行查研究中心

# 中国电竞行业市场规模——移动端是产业发展重要推动力

移动电竞游戏具有操作简单、准入门槛低、战局时间短、碎片化时间内可娱乐等特点，将 **娱乐性**、**交互性** 和 **移动化** 完美融合在一起，打破了传统PC游戏在时间和空间上的限制。得益于多款移动电竞爆款游戏的出现，以及KPL等移动电竞赛事的成功举办，移动电竞超高速增长，俨然将成为电竞市场的新支柱。

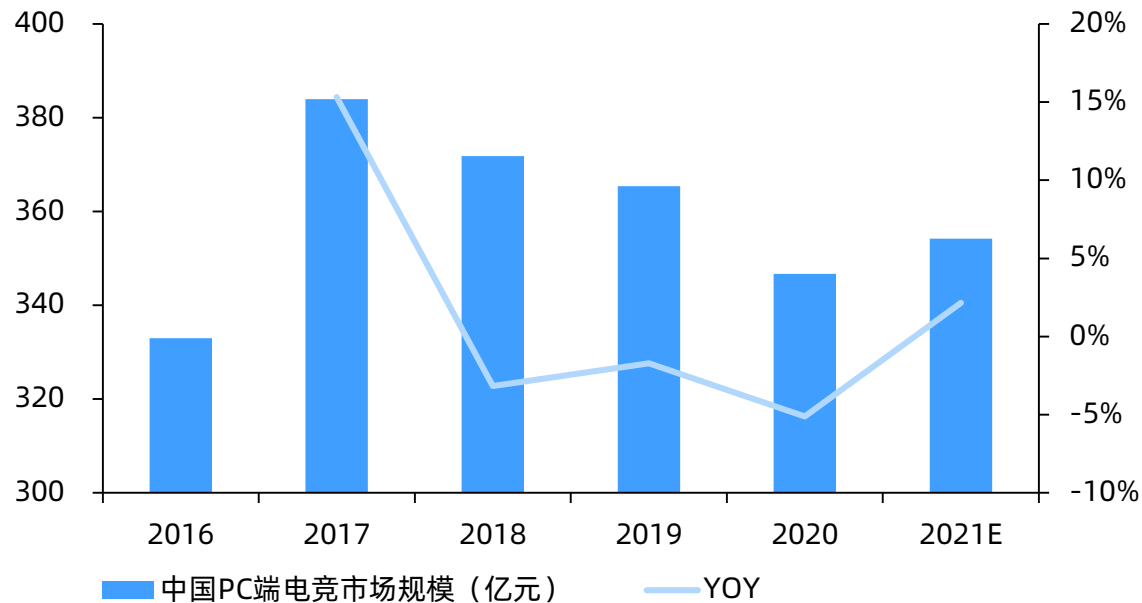
据中国音数协游戏工委官方数据显示，移动电竞市场发展势头强劲，2016年中国移动电竞游戏市场规模仅为171.5亿元，到了2020年则增至 **1,019亿元**，年均复合增速超过 **55%**，增速高于中国电竞市场整体增速，预计2021年市场规模将超 **1,300亿元**。PC端电竞市场，2016年中国PC电竞市场规模为333亿元，自2018年开始市场出现下滑趋势，到2020年PC端电竞市场规模约为347亿元，预计2021年市场规模将突破350亿元。

### 2016-2021年中国移动端电竞市场规模及增速



资料来源：中国音数协游戏工委，行行查研究中心

### 2016-2021年中国PC端电竞市场规模及增速



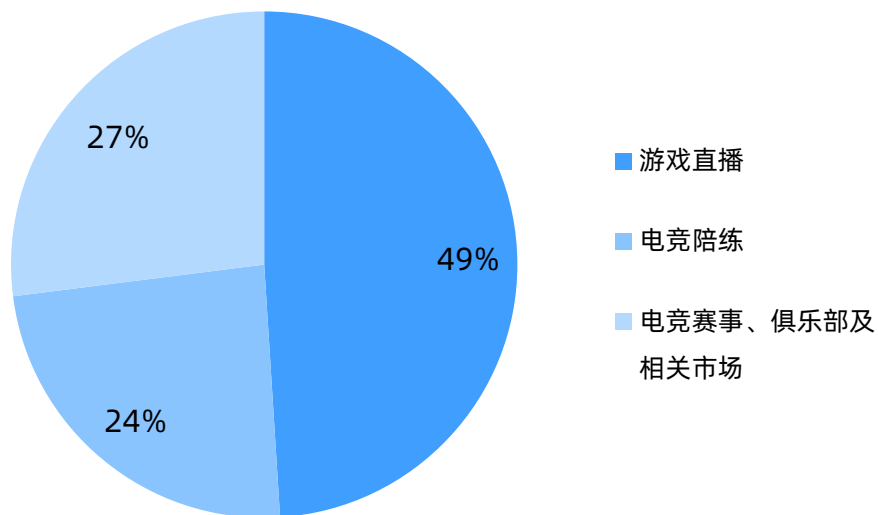
资料来源：中国音数协游戏工委，行行查研究中心

# 中国电竞行业竞争格局——电竞行业逐步形成完整产业布局

随着越来越多的世界级电竞赛事在中国举办，我国电竞行业进入爆发期。其中 **移动端电竞市场** 以及 **电竞衍生市场** 在电竞整体产业中的占比不断提升。

- **PC端电竞市场**：PC端电竞游戏以其逼真的场景建模、激烈的对战场面、曲折的剧情主线，带给玩家以沉浸式的游戏体验，无论是比赛的观赏性还是游戏的操作性都远超移动端电竞游戏。PC端电竞市场体系发展较为成熟，目前全球顶级电竞赛事《英雄联盟》全球总决赛、《DOTA2》国际邀请赛和CSGO世界大赛等均依托于端游展开。但受制于越来越高的硬件设备及网络状态的要求以及智能手机的普及，近年来端游市场规模 **增速放缓**，甚至在2018年出现下滑的情况，市占率逐渐下降。
- **移动端电竞市场**：移动端电竞游戏打破了传统PC游戏在时间和空间上的限制，已成为电竞行业增长的重要推动力。从上游的游戏开发端，到中游的赛事俱乐部和赛事营销以及下游的赛事传播和赛事增值服务，移动电竞逐步形成 **完整的产业链及生态布局**，其完整性基本可以和PC端电竞相提并论。
- **电竞生态市场**：头部电竞游戏及赛事的 **影响力持续提升** 和 **商业化发展** 进程不断加速，带动了电竞生态市场快速发展。

### 2020年中国电竞生态细分市场占比



资料来源：行行查研究中心

### 中国电竞生态市场发展向好

#### 市场规模提升

俱乐部收入大幅增加  
赛事版权价格飙升  
衍生与核心市场共同繁荣

#### 电竞生态完善

电竞教育受各地重视  
电竞产业分布各大城市  
衍生产业形态丰富



#### 社会认同度提升

提升对电竞是体育项目的认同度  
职业电竞选手越来越受到尊重  
电竞去污名化

资料来源：行行查研究中心

# 中国电竞行业竞争格局——社会资本踊跃入局电竞俱乐部

职业电竞俱乐部作为电竞运动员以游戏技能谋生而被聘用的机构，它的出现是电竞游戏职业化、专业化的重要标志。电竞俱乐部旗下一般拥有一个或多个游戏分部，每个分部都有一定数量的队员。据企查查数据显示，截至2021年10月中国共有电竞俱乐部 1,363家。但基于俱乐部盈利能力不稳定等原因，电竞俱乐部数量波动较为明显。





2011年起，随着第一方电竞赛事起步，与电竞一同成长的中国富二代们成为电竞行业领路人，依靠对电竞的热情投入创立众多知名职业电竞俱乐部。2017年起，职业电竞赛事的用户规模及观众人数不断扩大，引起了越来越多社会资本的关注，资金的支持推动电竞俱乐部组织架构及业务布局的完善。2019年12月9日丹麦知名战队 Astralis在美国纳斯达克上市，成为全球首支成功上市的电竞战队。

### 中国知名电竞俱乐部一览

Logo	俱乐部	成立时间	资方	主要成就
	TES	2017	滔博体育	2020英雄联盟季中杯冠军
	IG	2011	王思聪	2019LPL春季赛冠军
	RNG	2015	姚金成	2020LPL春季赛八强
	EDG	2014	朱一航	2021英雄联盟全球总决赛冠军
	JDG	2017	京东	2020英雄联盟季中杯四强
	SN	2016	苏宁	2019LPL夏季赛八强
	BLG	2016	哔哩哔哩	2019LPL夏季赛殿军
	V5	2018	何猷君	2019LPL夏季赛13名

资料来源：中国电竞价值排行榜，行行查研究中心

### 全球电竞俱乐部收入排行榜TOP10 (数据截至2021.11.18)

Logo	俱乐部名称	总收入 (万美元)	所在地区
	Team Liquid	3,782	北美
	OG	3,563	欧洲
	EG	2,552	美国
	Team Spirit	1,984	俄罗斯
	Virtus.pro	1,775	波兰
	Fnatic	1,730	欧洲
	Team Secret	1,596	欧洲
	Natus Vincere	1,562	乌克兰
	Paris Saint-Germain	1,559	中国香港
	Vici Gaming	1,502	中国

资料来源：Esports Earning，行行查研究中心



# 中国电竞行业竞争格局——电竞直播市场的良性竞争

根据国家市场监管总局公告显示，从营业收入来看，中国境内游戏直播市场中 **虎牙** 和 **斗鱼** 市场份额分别超过40%和30%，合计占比超过 **70%**；从活跃用户数看，双方市场份额分别超过45%和35%，合计占比超过 **80%**；从主播资源看，双方都占有约三成的市场份额，合计占比约为 **60%-70%**。由此可见，虎牙和斗鱼作为国内前两大游戏直播平台，市场竞争力远超其他参与者。

2021年7月，根据《反垄断法》及相关规定，国家市场监管总局做出了 **禁止虎牙与斗鱼合并** 的决定。这一决定将鼓励游戏直播行业更加充分有序竞争，保护广大游戏直播从业者利益，有利于行业的规范可持续发展。2020年中国游戏直播市场规模达 **343亿元**，市场持续稳定增速，各类型游戏直播平台百花齐放：有以企鹅电竞、CC直播为代表的老牌直播平台，还有以哔哩哔哩、快手为代表的视频平台，以及以YY直播、爱奇艺为代表的娱乐直播平台等，这些参与者共同为游戏直播行业带来了生机与活力。

### 2020年中国游戏直播平台竞争格局



### 中国头部游戏直播平台简介

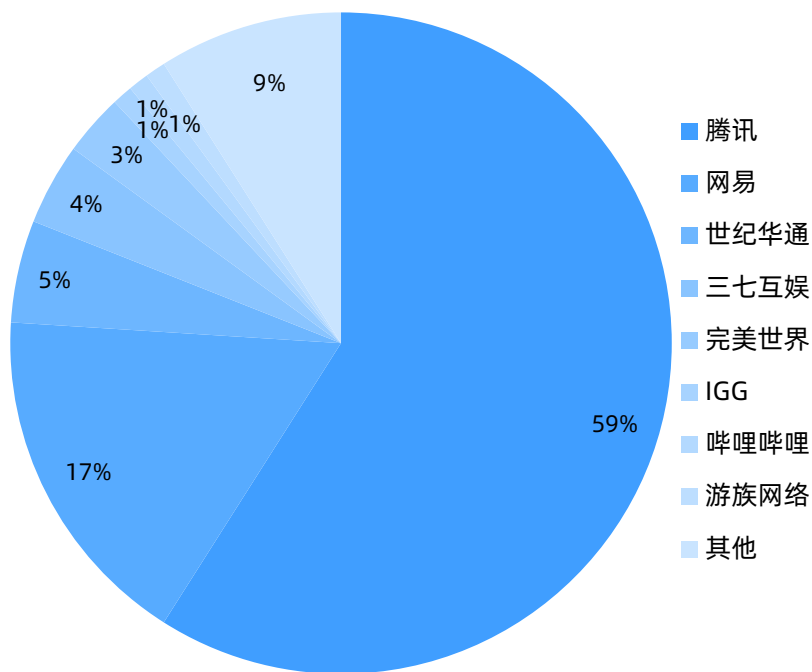
平台简称	成立时间	上市情况	战略布局	公司简介
虎牙直播	2014	美国纳斯达克	精品化内容战略	中国领先的游戏直播平台，中国第一家上市的游戏直播公司。
斗鱼直播	2015	美国纳斯达克	“直播+”的泛娱乐布局	中国领先的游戏直播平台，为用户提供视频直播和赛事直播服务。
网易CC	1997	—	布局泛娱乐综艺，打造金牌IP	大型游戏娱乐直播平台，可收看游戏直播，提供游戏直播、游戏视频、赛事直播、赛事集锦等。
哔哩哔哩	2013	港交所	为Z世代年轻人打造“潮玩新主场”	PUGC 视频+版权视频，具有高度聚集的综合性，国内首家关注ACG 直播的互动平台。
快手	2015	港交所	短视频、直播与电竞游戏相结合	拥有短视频和直播两种形式，通过优质的短视频来吸引用户关注，带来游戏直播流量和热度。

资料来源：行行查研究中心

# 中国电竞行业竞争格局——游戏厂商龙头效应显著

版号审批新规出台以来，在“总量控制、鼓励精品”的思路下，版号发放量较之前大幅减少。版号政策趋严将推动游戏产业精品化、头部化趋势进一步增强。据行行查数据显示，2020年中国游戏研发厂商龙头效应显著，腾讯一家独大占据了近六成的游戏研发市场份额，头部三家企业（腾讯、网易、世纪华通）总计占比超过80%，行业整体集中度较高。全球电竞玩家排名中，最受欢迎的电竞游戏是《英雄联盟》，全球电竞玩家达到1亿，其次是FPS游戏《使命召唤》、策略游戏《炉石传说》。在电竞游戏构成中，FPS和策略类游戏占比达5成。

### 2020年中国游戏厂商竞争格局



资料来源：中国音数协游戏工委，行行查研究中心

### 全球五大热门电竞游戏简介

Logo	名称	开发公司	发布时间	游戏类型	游戏主要内容
	英雄联盟	美国拳头公司	2009	MOBA	简称LOL，是由美国拳头游戏开发、中国大陆地区腾讯游戏代理运营的英雄对战类MOBA竞技网游。游戏里拥有数百个个性英雄，并拥有排位系统、天赋系统、符文系统等特色养成系统。
	CS: Global Offensive	美国Valve公司, Hidden Path Entertainment	2012	FPS	游戏玩家分为反恐精英与恐怖份子两个阵营，双方需在一个地图上进行多回合的战斗，达到地图要求目标或消灭全部敌方则取得胜利。
	DOTA2	美国Valve公司	2013	MOBA	世界由天辉和夜魔两个阵营组成，中间以河流为界。每个阵营分别由五位玩家所扮演的英雄担任守护者，他们将以守护己方远古遗迹并摧毁敌方远古遗迹为使命并达成胜利。
	炉石传说	美国暴雪娱乐	2013	策略及卡牌类	游戏背景设定为十种不同的职业。玩家根据己方现有的卡牌组建合适的卡组，指挥英雄，驱动随从，施展法术，与游戏好友或素不相识的对手一决高下。
	守望先锋	美国暴雪娱乐	2016	FPS	游戏以地球为背景，讲述人类、守望先锋成员和智能机械的恩怨纠葛。每一位英雄都有各自标志性的武器和技能。

资料来源：行行查研究中心

# 中国电竞行业政策法规——政策密集出台，监管扶持并行（1/2）



网络游戏，尤其是移动端游戏经历了从野蛮发展到行业成熟的阶段，相关部门的监管思路也从最初侧重于鼓励和培育行业生态转变为严格规范行业发展。

时间	政策名称	颁布部门	主要内容
2016年02月	《网络出版服务管理规定》	国家新闻出版广电总局、工信部	出版网络游戏前，网络出版服务提供者须向其所在地的省级主管出版管理部门提出申请，若申请获审阅及批准，则将提交至国家新闻出版署以供审批。
2016年12月	《关于规范网络游戏运营加强事中事后监管工作的通知》	文化部	网络游戏运营企业不得为用户提供将虚拟货币兑换为法定货币或实物的服务。若其为用户提供选择将虚拟货币兑换为低价值的实物，有关实物的内容及价值须符合国家相关法律法规。
2018年02月	《关于严格规范网络游戏市场管理的意见》	中宣部、网信办、工信部等	严格规范以下产品：一是用户数量大、社会影响大的头部产品；二是内容低俗、含有暴力色情产品；三是对未经许可、版号等内容不全的产品；四是来自境外，含有法律法规禁止内容的产品。
2018年03月	《游戏申报审批重要情况的通知》	原国家新闻出版广电总局	由于国务院机构改革，自2018年3月起暂停版号的审批，同年12月重新恢复。版号审批职权由广电总局变更为中宣部国家新闻出版署。
2018年08月	《综合防控儿童青少年近视实施方案》	教育部、卫健委等8部门	旨在控制网络游戏的数量及限制儿童青少年玩电子设备的时间。
2019年10月	《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》	国家新闻出版署	实行实名注册制度。严格控制未成年人使用网络游戏时段、时长。每日22时至次日8时不得为未成年人提供游戏服务，法定节假日每日累计不得超过3小时，其他时间每日累计不得超过1.5小时。规范向未成年提供付费服务。
2021年03月	《游戏审查评分细则》	中宣部	从2021年4月1日起，游戏送审试行全新的评分审查制度，从5个方面对游戏作品进行评分，包括观念导向、原创设计、制作品质和文化内涵和开发程度，低分游戏将被打回，退出版号审批流程。
2021年08月	《关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》	国家新闻出版署	严格限制向未成年人提供网络游戏服务的时间，所有网络游戏企业仅可在周五、周六、周日和法定节假日每日20时至21时向未成年人提供1小时服务。

资料来源：行行查研究中心

# 中国电竞行业政策法规——政策密集出台，监管扶持并行 (2/2)



作为“内容为王”的产业，在明确监管的同时，中央和地方政府也不断出台电竞新政支持电竞产业健康发展，并鼓励融入优秀中华优秀传统文化内涵的精品原创游戏的开发。

时间	政策名称	颁布部门	主要内容
<b>中央层面游戏行业鼓励政策</b>			
2016年04月	《关于印发促进消费带动转型升级行动方案的通知》	发改委等24个部门	开展电子竞技游戏游艺赛事活动，举办全国性或国际性电子竞技游戏游艺赛事活动。
2016年11月	《关于实施“中国原创游戏精品出版工程”》	新闻出版广电总局	将在2016-2020年期间，建立健全扶持游戏精品出版工作机制，扩大精品游戏消费，落实鼓励和扶持措施，支持优秀游戏企业做大做强。
2017年04月	《文化部“十三五”时期文化产业发展规划》	文化部	引导企业开发智能化、技能化、健身化、具有教育功能的娱乐设备。指导行业协会举办游戏游艺竞技赛事。
2021年03月	《十四五规划和2035年远景目标纲要》	全国人民代表大会	实施文化品牌战略，打造一批有影响力、代表性的文化品牌。积极发展对外文化贸易，开拓海外文化市场，鼓励优秀传统文化产品和影视剧、游戏等数字文化产品“走出去”，加强国家文化出口基地建设。
<b>地方层面游戏行业鼓励政策</b>			
2020年02月	《关于应对新冠肺炎疫情影响促进文化企业健康发展的若干措施》	北京市委宣传部	北京发布疫情后首个地方政府针对电子竞技产业的恢复和发展提出的指导性政策，指出北京将举办“电竞北京2020”系列活动，包括首届国际电竞创新大会、电竞之光展览交易会等，促进北京电竞产业发展及文化消费。
2020年02月	《上海市全力防控疫情支持服务企业平稳健康发展若干政策措施》	上海市人民政府	提出对受疫情影响的电竞产业给予扶持，全力办好2020年英雄联盟全球总决赛等重大赛事，并部署新一轮国际头部赛事落户。并在产品孵化、品牌建设、赛事引进、标准制定、场地认证、人才服务等方面，进一步加大工作力度。
2020年04月	《关于加快文化产业创新发展的实施意见》	深圳市文化广电旅游体育局	扶持绿色健康、具有中国文化特色和自主知识产权的原创游戏产品，支持举办高水平的电竞赛事，支持精品游戏衍生品和服务的开发及出口。

资料来源：行行查研究中心

# 中国电竞行业企业介绍——虎牙直播 (1/2)

广州虎牙信息科技有限公司 成立于2014年，虎牙直播前身为YY游戏直播。虎牙直播是中国领先的游戏直播平台之一，产品覆盖PC、Web、移动三端超过3,300款游戏，并已逐步涵盖娱乐、综艺、教育、户外、体育等多元化的弹幕式互动直播内容。2018年5月，虎牙在美国纽交所上市，股票代码为“HUYA”，成为中国第一家上市的游戏直播公司。



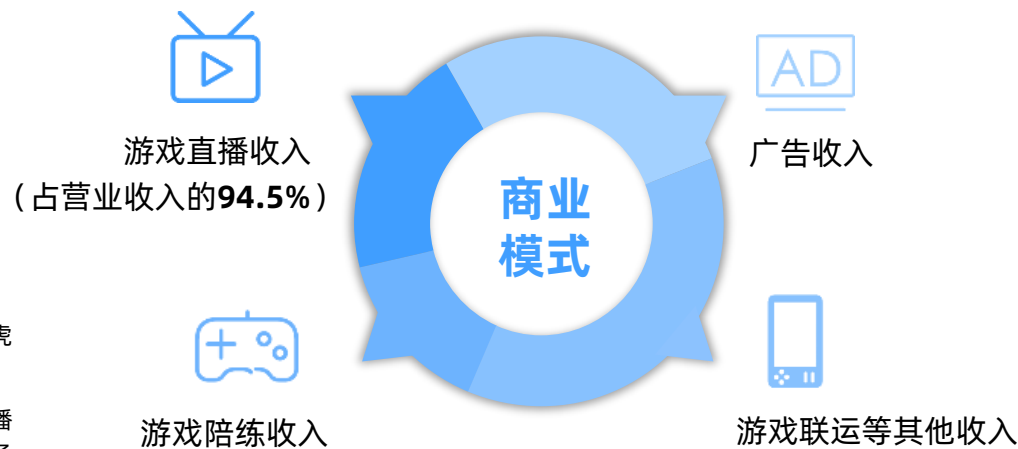
## ◆ 公司脱胎于YY直播，游戏直播占据主要收入

据企查查公开数据显示，截至2021Q1，虎牙信息科技有限公司前三大股东分别为腾讯（47.4%，投票权69.7%）、欢聚集团（16.2%）、摩根斯坦利（11.3%）。2020年虎牙实现收入 109.14亿元人民币，同比增长30%，其中直播收入 103.12亿元，占比94.5%。

### 虎牙直播发展历程



### 2020年虎牙直播主营业务构成



资料来源：公司财报，行行查研究中心



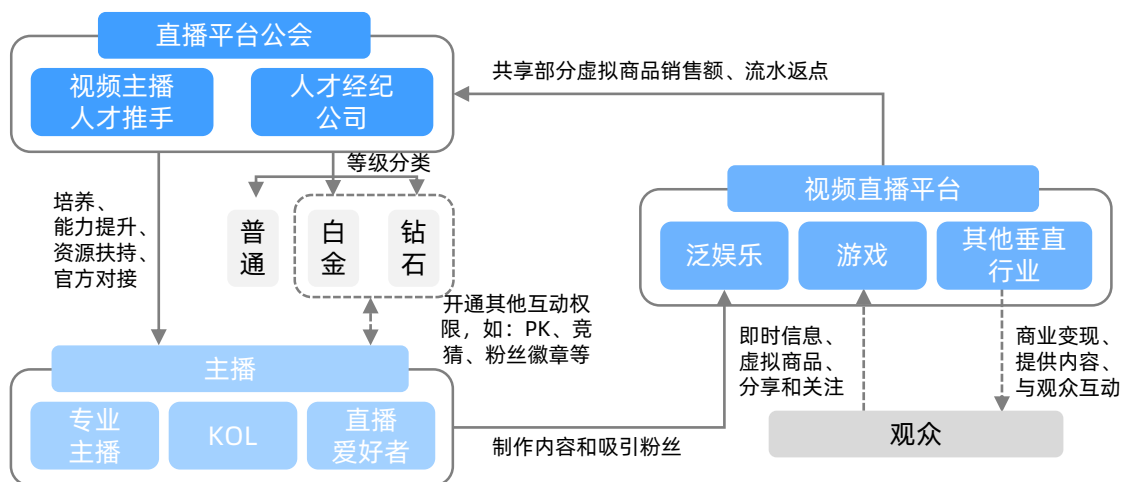
# 中国电竞行业企业介绍——虎牙直播 (2/2)

## ◆ 全面布局电竞上下游，深度参与电竞生态

- **游戏直播内容：**依托腾讯的游戏资源优势，打通上游环节，虎牙计划与游戏研发商进一步合作，提高游戏联运收入。
- **电竞赛事举办和节目制作：**虎牙作为行业第一梯队玩家，丰富的赛事版权有利于打造自身壁垒。2018年虎牙是唯一集齐LPL、LCK、LCS (NA)、LCS (EU) 和LMS五大英雄联盟赛事版权的平台。随后，虎牙相继拿下了DOTA2国际邀请赛、王者荣耀KPL联赛等热门游戏的赛事版权。此外，虎牙长期与多个电子竞技组织合作主办热门赛事，并积极打造“虎牙天命杯”等自有赛事IP，以及God Lie、虎说S10、虎牙功夫嘉年华等节目。
- **直播平台：**除了在线上通过直播分发电竞内容，还联手线下合作平台开发创新的内容传播模式。例如2018年推出英雄联盟S8全球总决赛线下观影活动，逐步探索线下电竞社区的建设模式。



虎牙直播的主播工会体系架构



资料来源：公司官网，行行查研究中心

虎牙直播官网五大板块

板块名称	板块细分内容例举
赛事直播	英雄联盟、王者荣耀、绝地求生、和平精英、体育类
网游竞技	     
单机热游	     
娱乐天地	     
手游休闲	     

资料来源：公司财报，行行查研究中心

# 中国电竞行业俱乐部介绍——EDG电竞俱乐部

EDG (EDward Gaming) 是一家中国电子竞技俱乐部, 2013年9月13日在广州成立。EDG旗下拥有英雄联盟、王者荣耀、绝地求生等游戏分部。据Esports Earnings 网站数据显示, 截至2021年11月18日, EDG在全球电竞俱乐部收入排行榜中以436.8万美元位列第39名, 共参加世界级比赛114场。EDG旗下职业电竞选手收入榜中, TOP5成员ID分别为: Meiko (中国)、ClearLove (中国)、Scout (韩国)、Koro1 (中国)、Deft (韩国)。

## ◆ 主要荣誉

- **英雄联盟分部:** 2014年取得LPL春季赛、夏季赛冠军, 2015年取得LPL春季赛冠军、MSI季中邀请赛冠军, 2016年取得LPL夏季赛冠军、德玛西亚杯五连冠, 2017年LPL夏季赛上再次夺得冠军, 2021年取得LPL夏季赛冠军, 英雄联盟全球总决赛冠军。
- **王者荣耀分部:** 2017年QGC夏季赛上战夺得冠军, 2018年取得KPL春季赛亚军。



EDG电竞俱乐部收入前五队员 (截至2011.11.18)

排名	姓名	国籍	总收入 (万美元)	收入贡献率
1	Meiko		49.5	11.3%
2	ClearLove		44.2	10.1%
3	Scout		39.8	9.1%
4	Koro1		24.6	5.6%
5	Deft		19.1	4.4%

资料来源: Esports Earnings, 行行查研究中心

2021年11月EDG获得英雄联盟全球总决赛冠军



资料来源: 英雄联盟官网

# 中国电竞行业观点与分析——全民电竞时代下的行业问题分析

## ◆ 全民电竞时代，监管下防沉迷系统与之矛盾共存

继2018年雅加达亚运会将电子竞技纳为表演项目之后，2022年杭州亚运会更将其增设为正式比赛项目。但作为迅速崛起的数字产业，对于电竞社会舆论褒贬不一，尤其是未成年人沉迷网游的问题，更是被推上了风口浪尖。电竞行业要健康发展，不仅需要监管部门的约束，更需要行业自身的深刻反思和社会的广泛监督。2021年6月1日起，新修订的《中华人民共和国未成年人保护法》正式施行；8月30日，国家新闻出版署印发《国家新闻出版署关于防止未成年人沉迷网络游戏工作的通知》，要求所有游戏企业仅可在周五、六、日和法定节假日每日的20时至21时向未成年人提供1小时服务。当前电竞行业已形成高度开放的业态结构，主要环节都有大量外资企业和资本参与，形成了复杂的利益格局，而目前的监管是多部门多头监管，迫切需要形成对电竞行业发展的指导政策和具体标准。

## ◆ 新时代电竞产业经济下，全民认可度仍然不高

在电竞产业蓬勃发展的同时，该行业也面临着多重挑战。如电子竞技的认可度问题，电子竞技缺少竞技类赛事的全民获益且几乎无害属性，容易使人尤其是年龄幼小的孩子沉迷其中，玩物丧志；又因为其增长迅猛近无底蕴，没有形成专业的产业体系，无法为参与者提供完整的职业环境；此外，过度沉迷游戏情节会导致青少年社会价值倾向问题。因游戏而引发的焦虑、暴力倾向、自杀等公共事件时有发生。可见当今电子竞技行业想要真正摆脱大众偏见，依然还有很长的路要走。

## ◆ 电竞直播行业兴起，版权问题不容忽视

电竞直播是以视频内容为载体，以电竞比赛或电竞游戏为素材，主播实时展示、解说自己或者他人的比赛过程或游戏节目的服务。电竞直播行业发展如火如荼，将赛事转播授权出售给直播平台成为其重要变现方式。直播平台需要先向赛事主办方获得对赛事进行拍摄和直播的授权，再投入资金和技术对赛事全程进行实时传输、剪辑、解说等，投入的金钱和时间成本非常之高，而倒转播侵权事件层出不穷。可见，未来更多电竞赛事直播的版权纠纷必然会出现，令直播平台的利益保障受到较大威胁，电竞直播版权问题必然需要引起足够的重视。

## ◆ 电竞产业赛道快速扩张，专业人才缺口巨大

伴随电竞产业的快速发展，我国电竞行业存在近50万的人才缺口，如游戏开发商、游戏运营商、赛事组织、直播平台、电竞媒体，以及各种衍生行业需要相关专业人才支持。电竞教育、赛事筹划、IP衍生等领域也急需大量精通互联网、娱乐、艺术等方面的复合型人才。整体来看，电竞行业的发展道阻且长，需要更多从业人员参与到电竞行业建设中。





# 中国电竞行业观点与分析——电竞生态的建立与完善

## ◆ 全球赛事夺冠助力，国内电竞产业多方位驱动发展

2021年11月7日，中国电竞战队EDG在冰岛英雄联盟全球总决赛夺冠事件，有助于推动我国电竞行业整体水平的提升。近年来，电子竞技不仅被列为杭州亚运会正式竞赛项目，还被国际奥委会纳入首次举办的奥林匹克虚拟系列赛。在电竞热潮下，多地区陆续颁布促进电竞行业发展政策，全民电竞游戏设计不断优化，玩法不断创新，电竞玩家群体规模持续扩大。电竞资本市场投资热度在2020年以来持续升温，头部的电竞赛事运营商、电竞内容企业、电竞俱乐部成文核心投资标的。此外，电竞教育的发展和健康管理的重视为电竞市场培养并留住更多人才，游戏直播、电竞陪练等平台为更多有电竞技能的人才提供就业机会和职业通道。

## ◆ 电竞产业带动陪练平台发展，满足社交娱乐双需求

随着电竞赛事在国内的火爆进行，各类平台借机推出新型服务，如电竞陪练、电竞陪玩。电竞游戏的强社交属性助推游戏用户增长，电竞逐渐成为新一代年轻人社交风尚，用户在游戏内部的人际互动形成虚拟社会交往活动，同时也借助游戏延伸原有朋友圈。

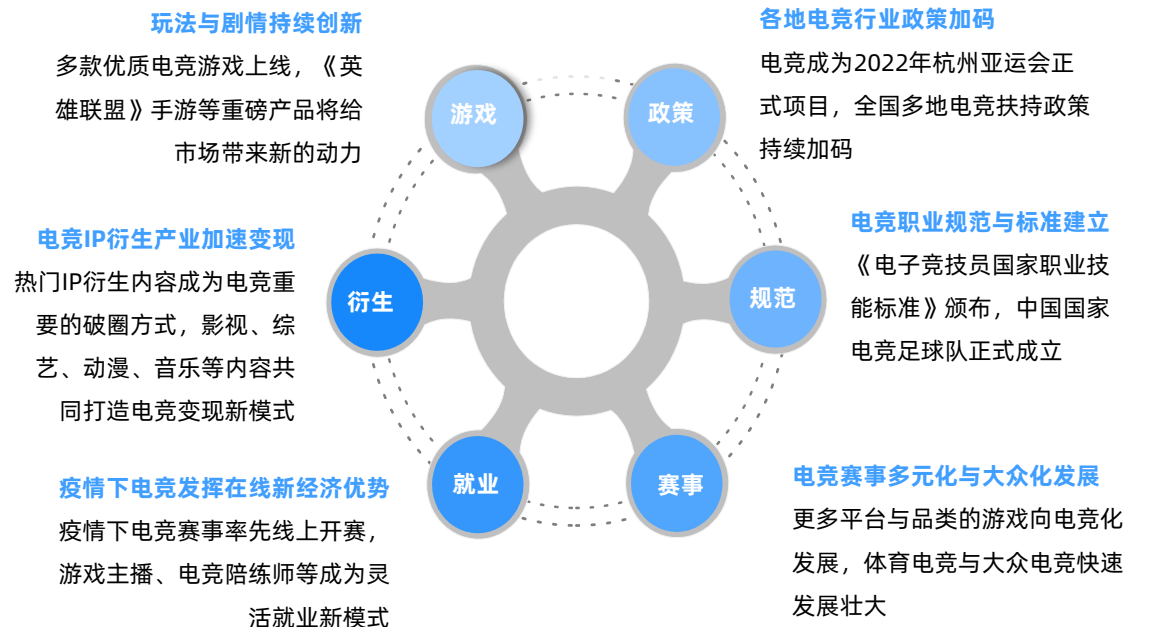
## ◆ 电竞IP的商业价值不断被发掘，电竞衍生产业蓬勃发展

电竞已经成为“Z世代”的代名词，电竞文化加深了社会对电竞泛娱乐衍生内容的认可，并推动电竞市场的强劲消费倾向。电竞游戏IP的衍生经济在这一时期快速发展，未来电竞IP将朝着动漫、影视、文学、音乐、线下商业活动等多方向发展，实现电竞产业多维度布局，打造全新电竞生态。

## ◆ 打造流量入口，实现泛娱乐生态领域跨界联动

电竞文化的影响不仅局限于“宅经济”领域，为满足年轻人的消费新需求，电竞产业开辟跨界空间联动，如将旅游与电竞融合，通过电竞与城市居民生活娱乐的结合形成“泛娱乐+文化+产业配套”的产业生态圈，聚集大型电竞赛事，带动城市文化消费升级，进而推动城市相关产业的发展。

## 未来中国电竞行业发展特征



资料来源：行行查研究中心

# 免责声明

本报告涉及的所有内容（包括但不限于数据、文字、图表等）均系行行查研究中心依据公开数据资料整理、编辑、绘制，研究中心力求但不保证该信息的准确性和完整性。受研究方法和数据获取资源的限制，本报告只提供给用户作为市场参考资料，本公司对该报告的数据和观点不承担任何法律责任。本报告版权属于行行查，任何未经行行查书面授权许可，擅自使用本报告的内容进行复制、引用、传播、改编、出版等相关商业活动的行为，均涉嫌违反《中华人民共和国著作权法》和其他法律法规及有关国际公约的规定，行行查保留随时追究相关机构或人员法律责任的权利。如征得本公司书面许可后进行引用、刊发的，需在允许的范围内使用，并注明出处为“行行查研究中心”，且不得对本报告进行任何有悖原意的引用、删节和修改。

All contents involved in this report (including but not limited to data, text, charts, etc.) are collated, edited and drawn by Hanghangcha based on publicly available data. Hanghangcha strives but does not guarantee the accuracy and completeness of the information. Due to the limitation of research methods and data access resources, this report is only provided to users as market reference, and the company does not assume any legal liability for the data or opinion. The copyright of this report belongs to Hanghangcha. Any unauthorized business use of our reports to copy, quote, spread, adaptation, publishing, are suspected of violating the law of the People's Republic of China copyright law. We retain the right to legal liability shall be investigated for relevant personnel or institutions at anytime. If the report is quoted or published with the permission of our company, it shall be used within the permitted scope and the source shall be indicated as "Hanghangcha Research Center", and no contradictory quotations, deletions or modifications shall be made to the report.

行行查研究中心