

# 中国第三方电竞赛事研究报告

2015年

[www.iresearch.com.cn](http://www.iresearch.com.cn)



海量行研报告免费读



1

中国游戏市场整体概况

2

中国电竞行业概况

3

中国电竞赛事分类

4

中国主要第三方赛事简介

5

第三方赛事的产业生态价值

6

电竞和第三方赛事用户分析

7

第三方电竞赛事未来发展趋势

# 中国游戏市场规模

## 2015年中国整体游戏市场规模有望成为世界第一

据Newzoo2015年上半年报告预计，2015年中国整体游戏市场规模将超越美国成为世界第一游戏大国，且中国市场的年增长率23%远高于美国的3%。中国游戏市场已经发展成为全球游戏业的最大焦点。

### 2015全球游戏市场规模

915亿美金

中国

约**222亿**美金  
年增长约**23%**



美国

约**220亿**美金  
年增长约**3%**

注释：全球游戏市场规模包括电脑端游、电脑页游、移动端游戏、主机游戏、掌机游戏。  
来源：Newzoo《2015全球游戏市场报告》

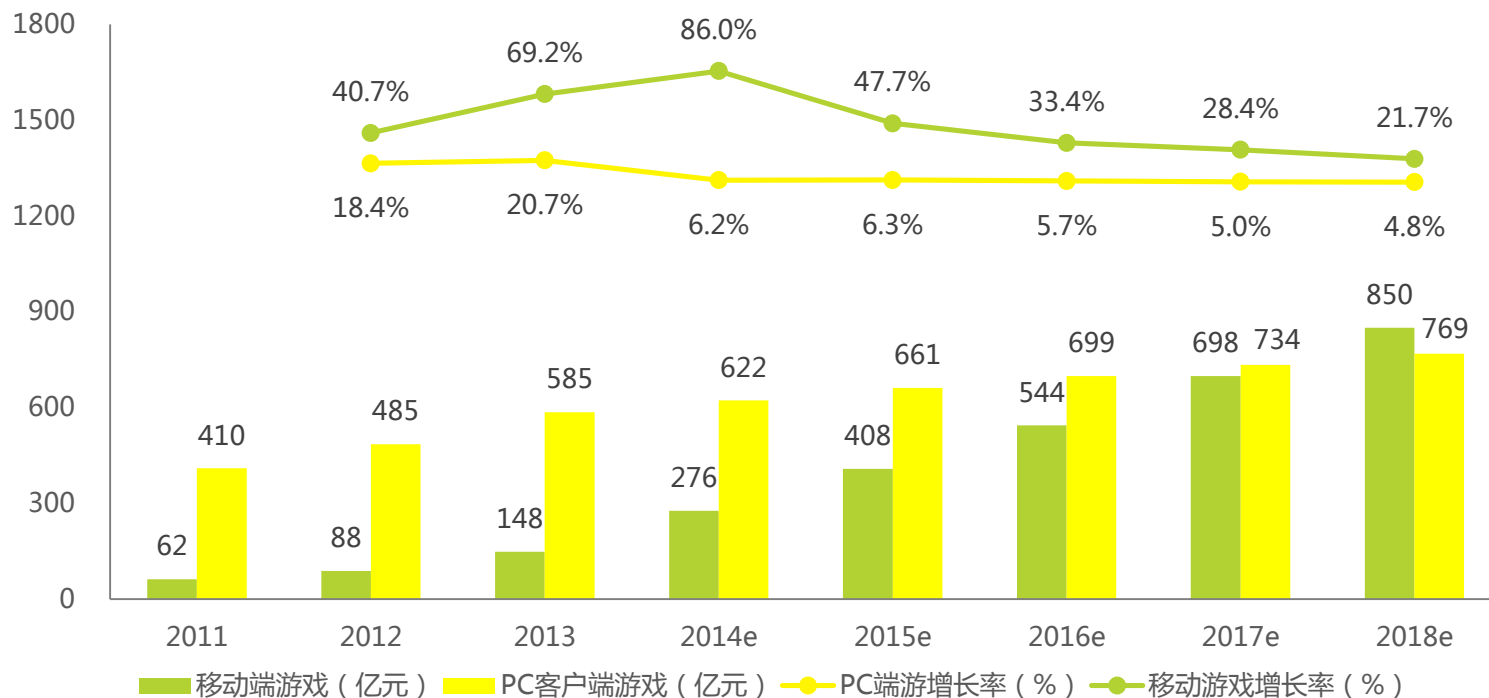
# 中国细分游戏市场规模

## 竞技游戏成为推动端游和手游增长的要素

从细分市场来看，中国PC端游市场已进入稳定发展期，近年来增速放缓，LOL、DOTA2等竞技类端游成为维持增长的主要动力。

而移动游戏行业自2013年爆发以来，始终将保持两位数的增长，但随着人口红利的消退，通过运营深度挖掘用户的消费能力，拉高产品生命周期是保证整个市场继续增长的关键点，同时随着用户的重度化，偏重度的竞技类手游也成为市场新的增长点。

2011-2018中国移动游戏及PC端游市场规模



注释：1.中国移动游戏行业市场规模包括中国大陆地区移动游戏用户消费总额，其中包含App Store的30%分成收入，以及海外游戏公司在中国大陆的相关移动游戏营收，同时包括中国移动游戏企业在海外市场获得的移动游戏营收；2.网络游戏市场规模包含中国大陆地区网络游戏用户消费总金额，以及中国网络游戏企业在海外网络游戏市场获得的总营收。  
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

1

中国游戏市场整体概况

2

中国电竞行业概况

3

中国电竞赛事分类

4

中国主要第三方赛事简介

5

第三方赛事的产业生态价值

6

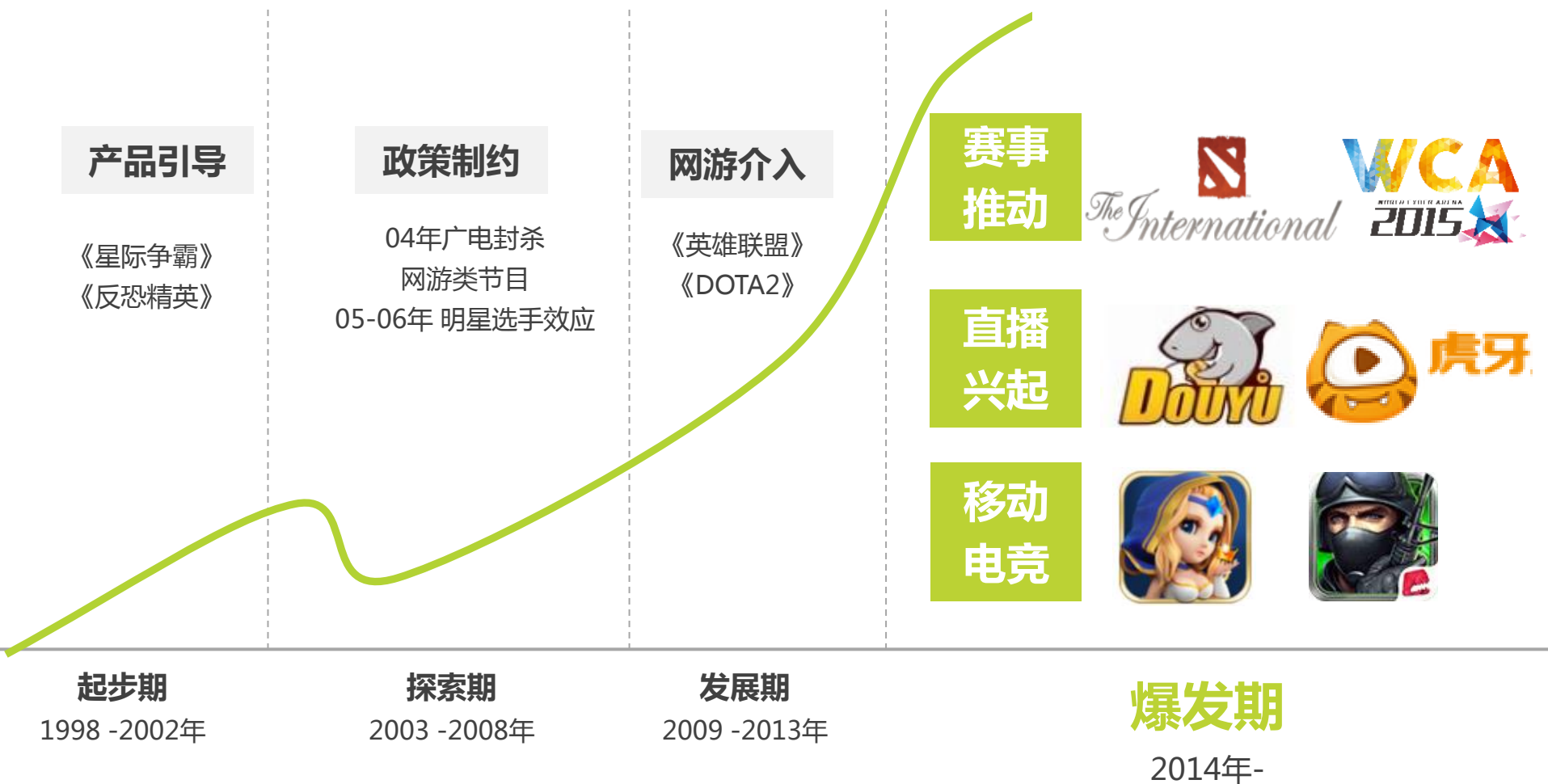
电竞和第三方赛事用户分析

7

第三方电竞赛事未来发展趋势

# 中国电子竞技产业发展阶段

## 中国电子竞技进入爆发期



产品引导

《星际争霸》  
《反恐精英》

政策制约

04年广电封杀  
网游类节目  
05-06年 明星选手效应

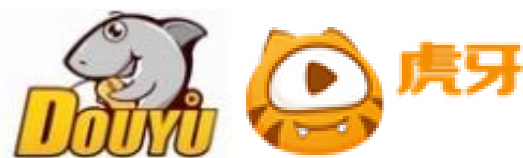
网游介入

《英雄联盟》  
《DOTA2》

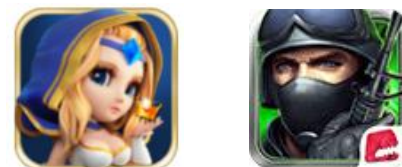
赛事  
推动



直播  
兴起



移动  
电竞



起步期

1998 -2002年

探索期

2003 -2008年

发展期

2009 -2013年

爆发期

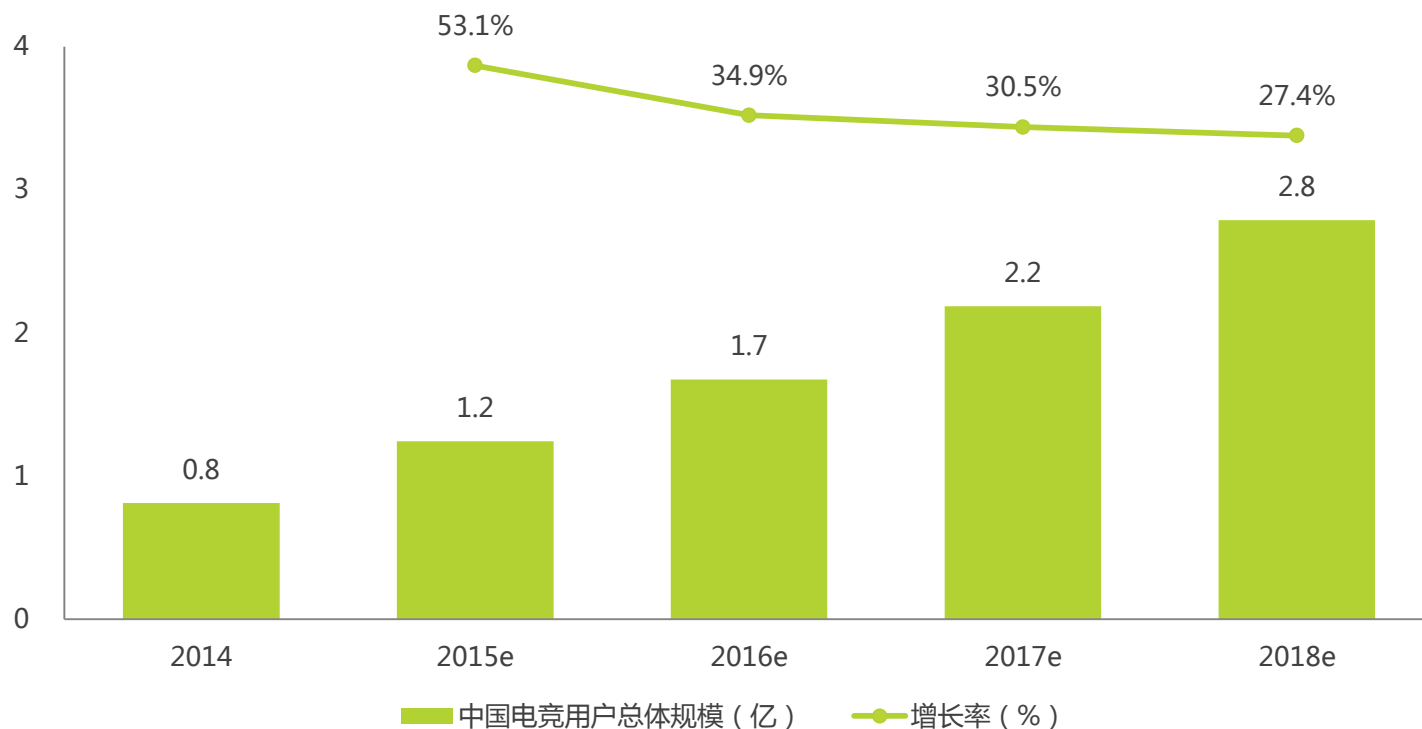
2014年-

# 中国电子竞技用户规模

## 2015年电竞用户规模超过1亿，增长迅速

艾瑞分析认为，随着LOL、DOTA2等MOBA类游戏伴随着腾讯和完美等大厂推动大幅拉升了整个电子竞技游戏用户规模，而炉石传说等新增电竞品类和直播平台的繁荣进一步拉动核心电竞用户增长；与此同时，2014年起兴起的移动电竞的低门槛和全民性将拉动更广泛的用户群体。

2014-2018年中国电子竞技用户规模



注释：本报告中的电子竞技用户指有以下一项或多项行为的用户：1.半年内至少观看过或参与过一次狭义电竞游戏赛事（包括职业和非职业赛事），2.每周频繁玩电竞游戏或观看电竞游戏直播。

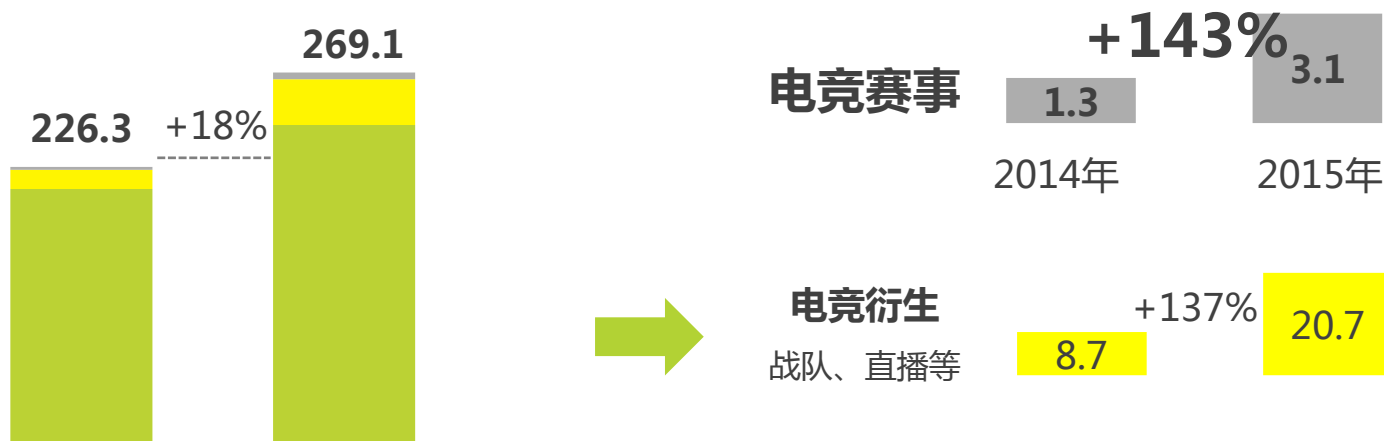
来源：根据企业公开财报、行业访谈及艾瑞统计预测模型估算。

# 中国端游电竞市场规模

## 端游电竞行业将保持高速增长

随着电竞市场的爆发，2015年中国端游电竞规模达到269.1亿，其中赛事入规模将增长高达143%，战队、直播等衍生收入亦增长137%。随着广告赞助、粉丝经济、赛事周边等造血能力的提升，未来赛事和衍生收入将拉动整体电竞市场保持高速增长。

2014-2015年端游电竞行业市场规模 (单位：亿元)



预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

[https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1\\_21672](https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_21672)

