

中国电子竞技行业研究报告

2015年

www.iresearch.com.cn



海量行研报告免费读



1

概念定义

2

全球电子竞技市场变化

3

海外电竞市场经典案例分析

4

中国电子竞技行业现状分析

5

中国电子竞技行业市场规模

6

中国电子竞技行业发展趋势

电子竞技：

利用电子设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力对抗运动。

电子竞技游戏：电子竞技游戏可分为狭义、广义和泛电子竞技游戏，本报告的核心研究对象为狭义电子竞技游戏。

概念	定义描述	代表性游戏
狭义电子竞技游戏	<ol style="list-style-type: none">1. 实时对战2. 无法通过道具内购获得优势3. 有以该电子游戏为主要项目的全国性赛事或国际活动	英雄联盟 Dota2 星际争霸2 CS: GO 炉石传说
广义电子竞技游戏	<ol style="list-style-type: none">1. 具备对抗性玩法2. 有以该电子游戏为主要项目的赛事或活动	刀塔传奇 QQ飞车 地下城与勇士
泛电子竞技游戏	<ol style="list-style-type: none">1. 棋牌类等现实类体育游戏的电子版项目2. 非实时对战的竞赛模式3. 通过信息技术来锻炼脑力和体力技能的电子游戏	联众世界 水果忍者

电子竞技用户规模：

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.每周频繁玩狭义电竞游戏或观看电竞游戏直播。

电子竞技市场规模：

市场规模包括：1.电竞赛事收入：包括赛事门票、周边、众筹等用户付费以及赞助、广告等企业围绕赛事产生的收入。2.电竞衍生收入：包括电竞俱乐部及选手、直播平台及主播等赛事之外的产业链核心环节产生的收入。3.电竞游戏收入：包括中国大陆地区用户为狭义电竞游戏消费总金额。以上收入均不包括移动电竞游戏及赛事产生的收入。

1

概念定义

2

全球电子竞技市场变化

3

海外电竞市场经典案例分析

4

中国电子竞技行业现状分析

5

中国电子竞技行业市场规模

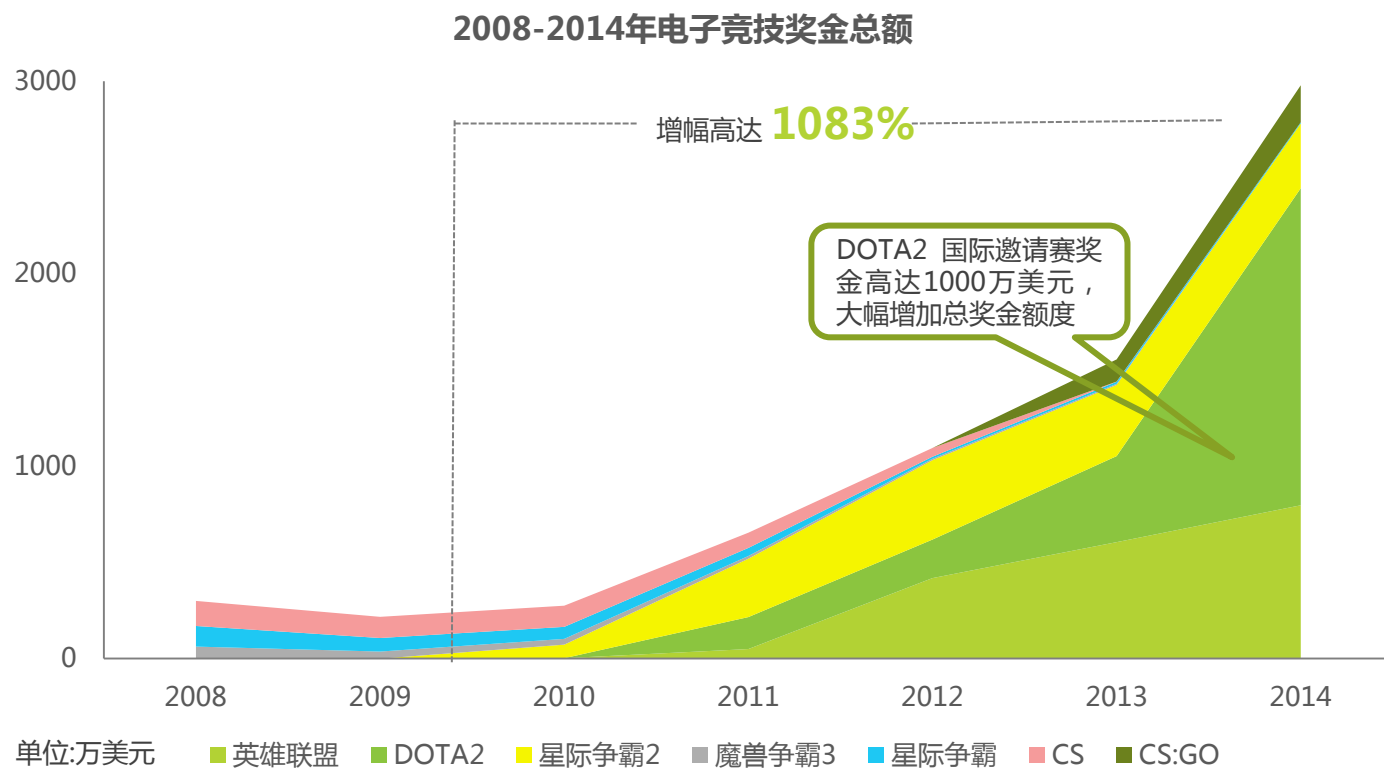
6

中国电子竞技行业发展趋势

奖金数额飞升

电子竞技奖金在近几年内飞速上升

随着英雄联盟和DOTA 2两大电竞品类的崛起，全球电子竞技总奖金额度奖金增长迅速，从2010年至2014年间，增幅高达**1083%**。其中DOTA 2项目的冠军奖金超过温网冠军奖金。奖金额度的上升也从侧面反应了整体电竞市场的飞速发展。



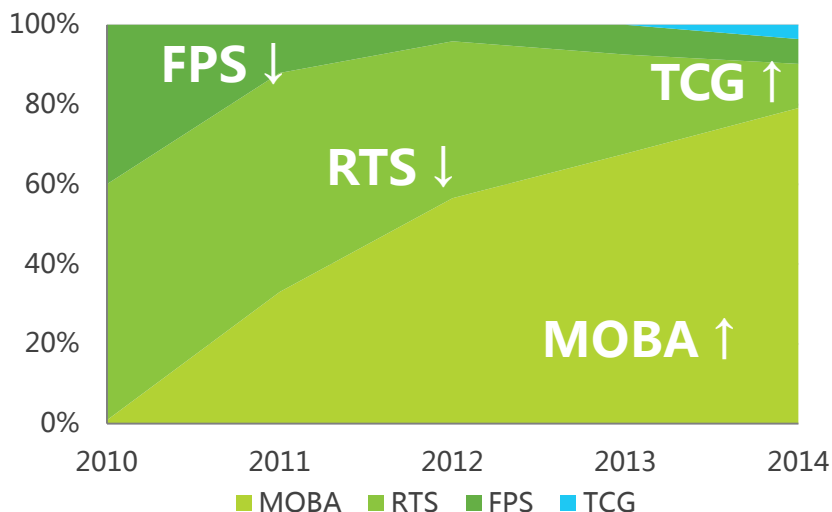
来源：艾瑞根据桌面资料整理。

赛事项目迭代

MOBA取代RTS和FPS成为主流电竞项目

电子竞技大赛的项目-电子游戏项目在每年的电子竞赛中都会变化，竞赛奖金榜排行前五的电子竞技游戏排名也在不断地变化。可以看到，伴随着MOBA电竞游戏的崛起，RTS和FPS系列的电竞游戏在不断地衰退。以《英雄联盟》和《Dota 2》为代表占据了奖金榜的绝大部分。·TCG系列作为新兴项目也出现在赛事舞台上，但是奖金占比较低。

2010-2014年电子竞技项目奖金占比



主流电子竞技项目介绍

类型	中文名称	代表游戏
MOBA	多人在线战术竞技游戏	Dota 2/英雄联盟/风暴英雄
FPS	第一人称射击类游戏	反恐精英/使命召唤
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

来源：艾瑞根据桌面数据处理得到。

赛事类型重心转变

游戏开发商主办赛事成为焦点

电竞赛事类型按照主办方属性分为二种：由游戏开发商和游戏发行商主办的单项赛事以及由非游戏开发商或发行商举办的综合性赛事。由开发商和发行商主办的单项在赛事规模、奖金数额、观众人数上逐渐超过第三方赛事。而且单项赛事对玩家、战队排名影响更大。**单项赛事**将逐渐成为电竞赛事**主流**。

不同的赛事类型比较

	单项赛事	综合性赛事
主办方	主要由游戏开发商、发行商等版权方主办	主要由非版权方的其他主体举办
选手排名权重指数	较高	一般
比赛项目种类	单一项目	多项目
代表性赛事	Dota2国际邀请赛 英雄联盟世界锦标赛	ESL/Summit联赛 红牛杯/WCA

海外赛事奖金权重象限图



来源：艾瑞根据桌面数据处理得到。

1

概念定义

2

全球电子竞技市场变化

3

海外电竞市场经典案例分析

4

中国电子竞技行业现状分析

5

中国电子竞技行业市场规模

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_21746

