



2019电竞行业白皮书

目录

CONTENTS



01 | 电竞行业概况

02 | 头部电竞项目分析

03 | 电竞用户画像大PK

01.电竞行业概况

The General Overview Of Industry

电竞行业概念定义

电竞= “电子” + “ 竞技”

电子竞技（ Electronic Sports ）是一项电子游戏比赛达到“竞技”层面的**体育项目**。电竞运动是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

01.研究定义

本文定义的电玩游戏为拥有电竞赛事的电玩游戏，泛电竞用户为观看电竞比赛、直播，玩电玩游戏和电竞行业从业人员等

02.研究对象

从头部电竞MOBA项目窥探基于电竞赛事的电竞生态体系和泛电竞用户的用户画像

03.研究意义

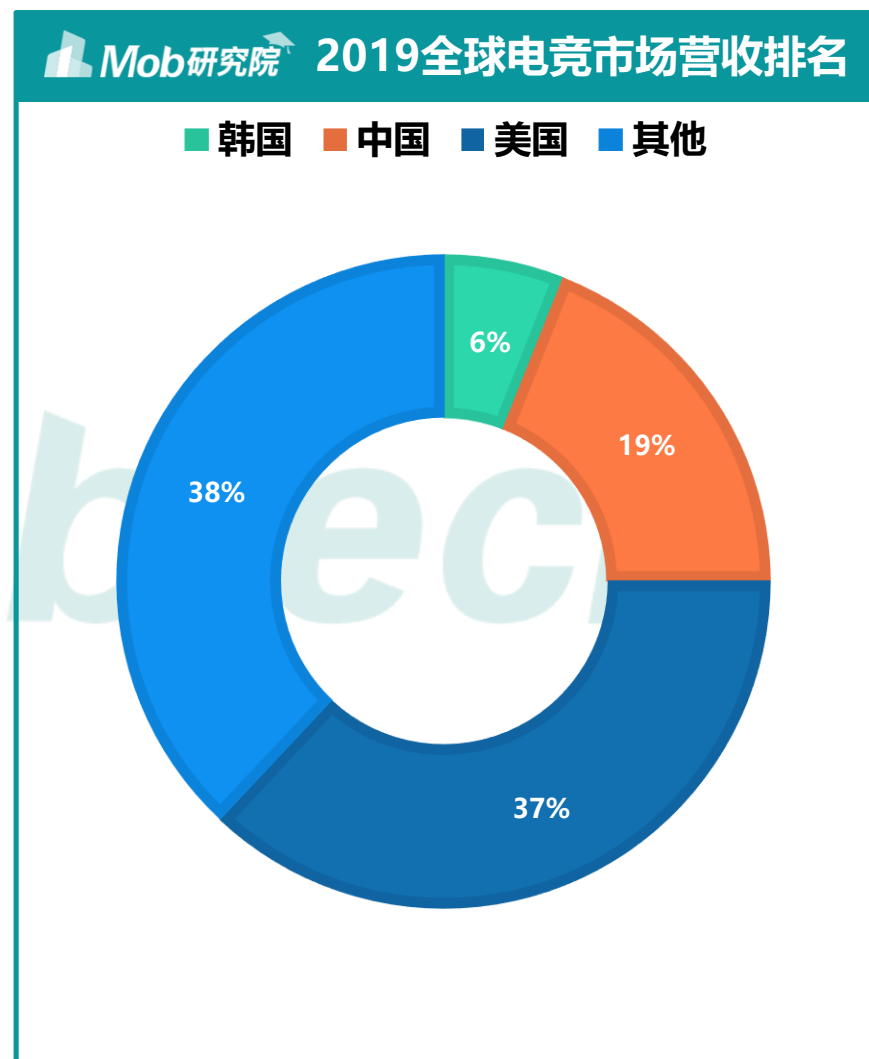
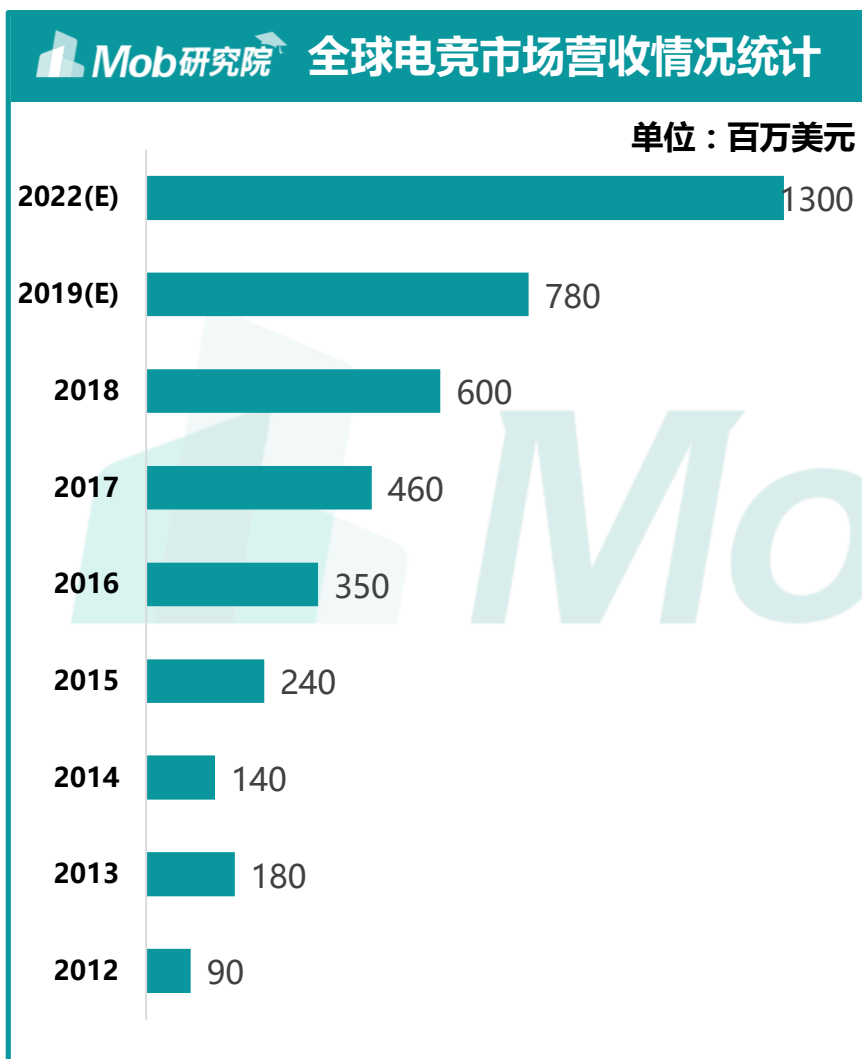
在电子竞技快速发展，产业规模日益壮大的今天，人群对电子竞技正确全面的认知和电竞行业的健康发展显得愈发重要



全球电竞行业市场规模

中、美、韩三强争霸格局形成，中国后来者居上已成电竞强国

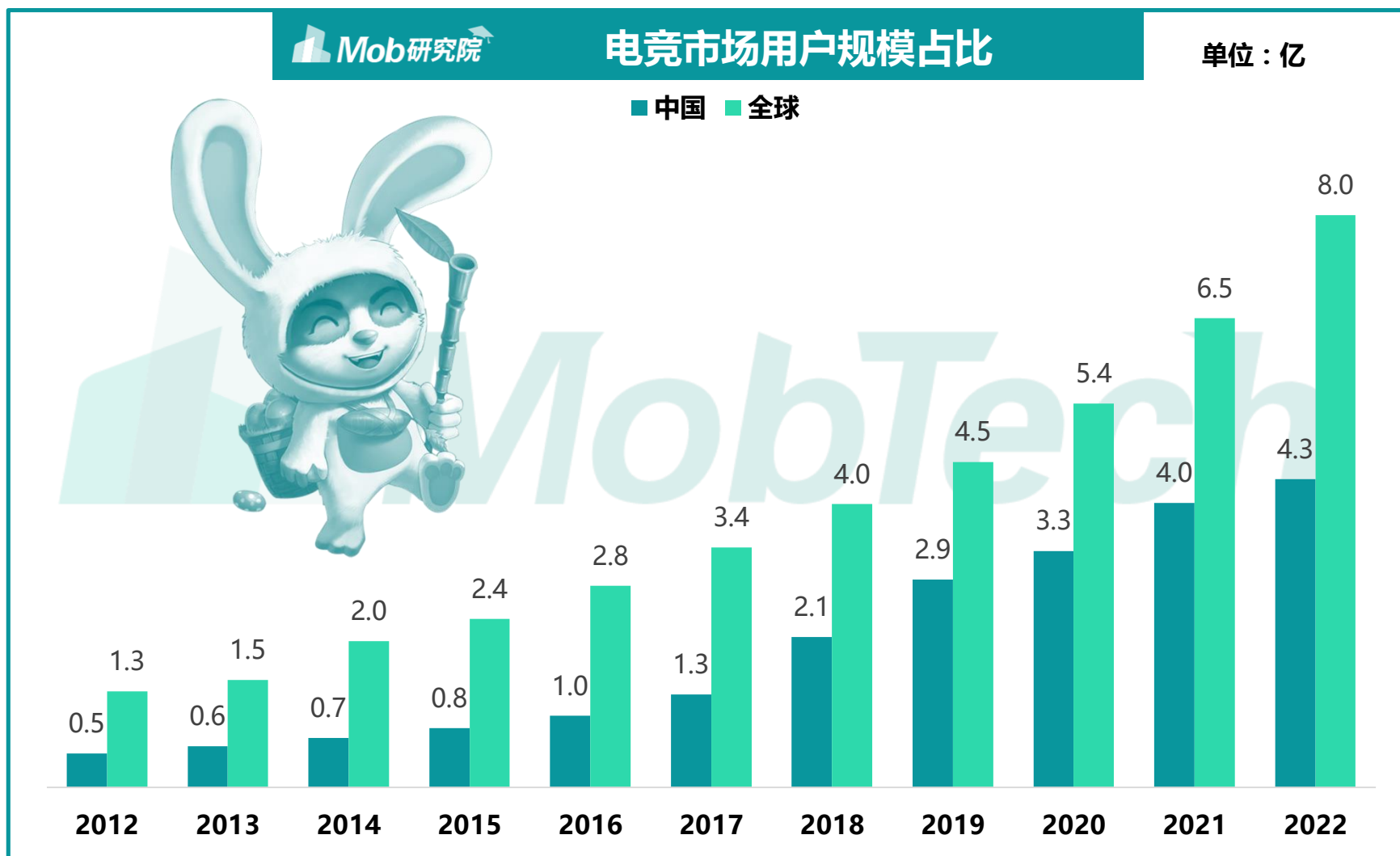
在电竞萌芽期，韩国先发制人形成了一套较为成熟的电竞产业体系，成为了全球电竞行业的领头羊。随着近年来国内对电竞的认可度变高，中国电竞厚积薄发，**市场营收占比位居全球第二**



全球电竞行业用户规模

中国如今已成全球最大的电竞用户市场

2018年，中国电竞用户已占据全球规模一半以上。在未来，中国将会继续领跑全球。预计在2022年，中国将会有4.3亿电竞用户，这意味着近1/4的中国人都在关注电竞



中美韩电竞模式对比

十年电竞，百年抗韩：中国“文艺复兴”与韩国“钢铁工业”的对决

美国电竞玩家喜欢主动参与活动来**体现自身价值**。03年一纸禁文扼杀了萌芽中的中国电竞，而韩国却在中国错失的几年里逐渐孕育出钢铁般缜密的**电竞工业体系**。近年来，中国电竞奋起直追，逐渐形成了自有的一套**以体育竞技化为核心的商业模式**



- **价值主张：个性化**
美国将电子竞技作为一项团体体育运动对待，认可度高
- **资源和生产过程：**
以组织赛事为中心
更加强调大众的广泛参与
- **盈利模式：**
以赞助商的赞助为主



- **价值主张：企业化**
韩国的电子竞技产业是韩国国民经济的支柱产业
- **资源和生产过程：**
以宣传赛事为中心
注重营销推广赛事活动和对明星选手进行包装
- **盈利模式：**
以衍生品的收入为主

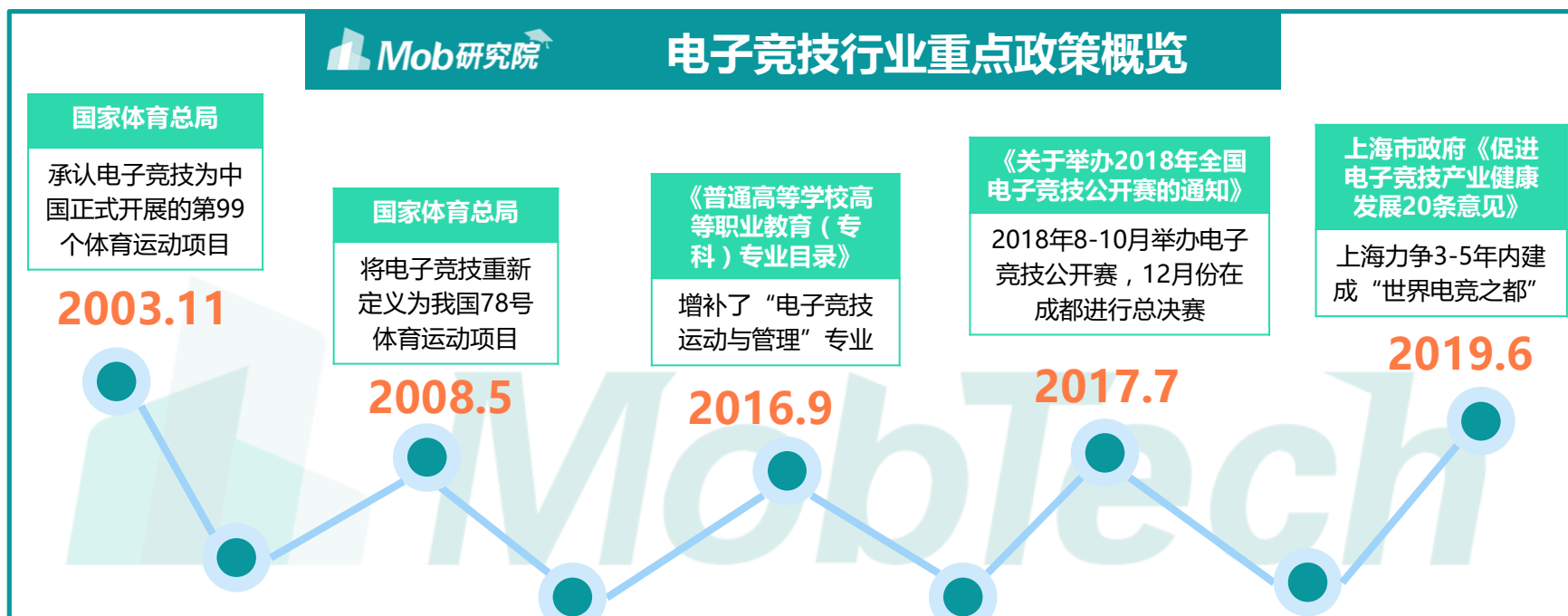


- **价值主张：竞技化**
中国注重电竞的健康发展，强调体育竞技精神
- **资源和生产过程：**
以组织赛事为中心
电竞商业化以竞技比赛为导向
- **盈利模式：**
以赞助商和媒体广告收入为主

中国电竞行业政策背景

从电子海洛因到官方正名，中国电竞开始蓬勃发展

2003年，中国电竞就被国家接受认可为正式体育运动项目。然而2004年的一纸禁令使电竞陷入停滞缓慢发展阶段。2008年开始，随着官方态度回暖，我国电竞行业利好政策频出，目前电竞产业发展迅猛



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_38092

