



产业观察：从 EDG 夺冠看电子竞技行业



2021 年 11 月 7 日，中国战队 EDG 获得英雄联盟 S11 总决赛冠军，创造了中国电子竞技的新历史。

特此，我们对电子竞技行业做出了一些思考，通过本篇报告进行分享。

从消除误区走向快速发展阶段。电子竞技行业在中国经历了“一波三折”的发展。2008 年，国家体育总局将电子竞技改批为第 78 个正式体育竞赛项目，获得官方认可。目前，电子竞技正围绕着专业化、国际化、大众化和娱乐化发展。

积蓄了强大势能，但当前仍处于价值洼地。近年来全球电子竞技市场用户数量稳步提升，从 2016 年的 3.2 亿人增长至 2020 年的 4.95 亿人，年复合增长率达 11.5%。中国电子竞技整体市场规模正稳步增长，已从 2018 年的 896 亿元增长至 2020 年的 1474 亿元，预计 2022 年将达到 2157 亿元。从用户的角度来看，多元化趋势愈发明显。当前，尽管部分电子竞技项目的观赛人数超过了传统体育竞技项目，但其在商业化方面还不够成熟，未来具有非常大的想象空间。

从继承传统体育竞技到边界范围不断扩大。作为体育竞技的“新物种”，为了促进行业有序健康的发展，电子竞技不断向传统体育竞技赛制学习，建立成熟和完善的赛制和赛事体系，例如引入传统体育竞技的联赛制度，“财务公平原则”等。同时，电子竞技行业也在不断的扩大其自身的边界范围，利用流量、粉丝经济，创造了与传统体育竞技不同的商业模式。电子竞技的产业生态，很可能成为未来“数字体育”的雏形。

电子竞技行业仍存在问题亟需解决。电子竞技是围绕赛事及赛事内容衍生的产业，大众认知中与游戏行业的区分有待普及。政策鼓励和约束仍需并行一段时间。赛事内容及商业关注的缺失，造成大部分俱乐部盈利能力很差。相比于传统体育，电子竞技俱乐部的运营能力，需要跨越电子竞技项目周期，形成俱乐部文化，最终建立像传统体育竞技中的顶级俱乐部，目前仍是业界探索的一个重要话题。中国电子竞技行业仍年轻，作为一个以 IP 为核心的行业，需要社会舆论和监管确立行业边界，营造长期“绿色”电竞环境。

关键词：电子竞技

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_31828

