

中国电子竞技及游戏直播 行业研究报告

2016年

www.iresearch.cn



海量行研报告免费读

概念定义与全球行业概况	1
中国电竞行业现状	2
中国电竞赛事现状	3
中国电竞内容平台分析	4
中国游戏直播平台分析	5
中国电竞用户分析	6
中国电竞及游戏直播企业案例展示	7
中国电竞行业发展趋势分析	8

概念定义

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。

概念	平台特点	平台代表
狭义电子竞技游戏	1. 实时对战	英雄联盟 DOTA2
	2. 相对公平	星际争霸2 CS: GO
	3. 有以该游戏为主要项目的全国性及以上的赛事和活动	全民枪战 皇室战争
广义电子竞技游戏	1. 具备对抗性玩法	QQ飞车
	2. 有以该电子游戏为主要项目的赛事或活动	地下城与勇士
泛电子竞技游戏	1. 棋牌类等现实类体育游戏的电子版项目	联众世界
	2. 非实时对战的竞赛模式	水果忍者
	3. 通过信息技术来锻炼脑力和体力技能的电子游戏	...

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。

概念定义

第一方与第三方电竞赛事

根据举办方的不同，电子竞技赛事可分为两类：

第一方电子竞技赛事：由赛事游戏项目的游戏研发商或运营商所举办的电子竞技相关赛事。

第三方电子竞技赛事：由赛事游戏项目的游戏研发商或运营商之外的第三方组织所举办的电子竞技相关赛事。

	第一方电竞赛事	第三方电竞赛事
赛事示例	 	 
举办方	由游戏研发商或运营商举办	由其他第三方举办
奖金额	单项奖金池极高	综合奖金额度高，单项奖金池相对第一方较低
游戏种类	游戏种类单一，以厂商旗下的电竞游戏为主打	游戏种类丰富，涵盖时下主流电竞游戏，包括移动电竞
用户获取成本	多为游戏年度盛事，用户积极参与获取成本低	赛事在用户的培养上需要更多时间与成本
用户覆盖面	用户多来自于同一款游戏	用户来自多款游戏，覆盖面更广
赛事长久性	与游戏热度有关，优秀赛事会延长游戏寿命	赛事项目灵活性大，易于根据潮流变更

来源：艾瑞咨询研究院自主研究。

概念定义

电竞直播平台：

通过评论、弹幕等与用户实时交互，以电竞游戏直播内容为主的直播平台。

电竞直播用户规模：

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。

电竞直播市场规模：

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。

中国直播平台分类

概念	平台特点	平台代表
电竞直播平台	以电竞游戏为主要直播内容	斗鱼 龙珠 熊猫 虎牙 战旗 火猫 全民tv 触手tv等
秀场直播平台	以秀场演艺为主要直播内容	YY秀场 9158 呱呱直播 酷狗繁星 等
移动直播平台	以移动端为主要直播平台	映客 花椒 秒拍 美拍 小咖秀 小米直播
其他直播平台	以其他内容为主要直播内容	水滴直播 百度云直播 萤石直播 等

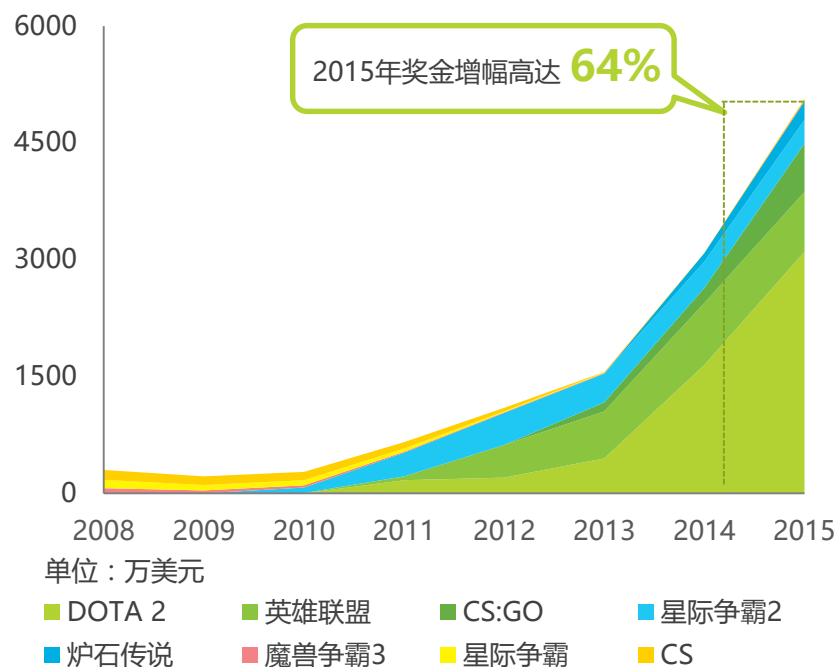
来源：艾瑞咨询研究院自主研究。

全球电竞市场概况

电竞赛事奖金持续上涨

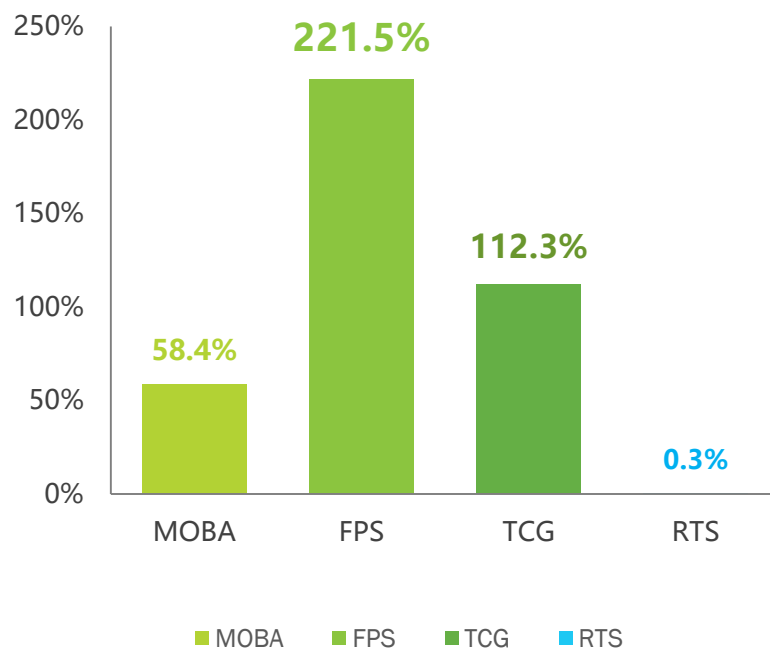
2015年度全球电竞奖金保持快速增长，市场上主要8款电竞游戏奖金总额较去年增长了**64%**。其中，FPS品类的奖金增长幅度最高，达到了**221.5%**。艾瑞咨询认为，FPS与TCG品类的赛事奖金额增长率较高，且总额相对较小，因此仍有巨大发展空间。

2008-2015年全球主要电竞项目奖金总额



来源：艾瑞咨询根据公开资料整理而得。

2015年全球主要电竞类型奖金增长率



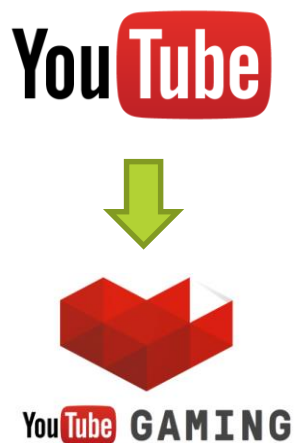
来源：艾瑞咨询根据公开资料整理而得。

全球电竞市场概况

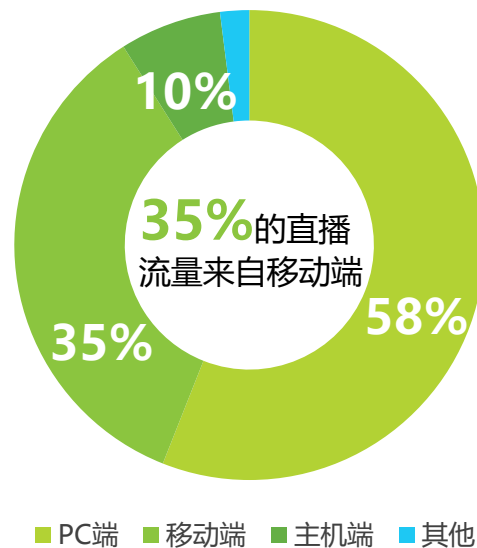
多方加入直播大战 移动端流量稳步上升

国外游戏直播平台竞争激烈。在并购Twitch失败后，Youtube亲自入场挑战已经是全美网站流量第四的Twitch。而根据数据显示，2015年Twitch整体流量的35%来自移动平台。艾瑞咨询认为，随着移动电竞的兴起和直播平台移动端体验提升，未来更多用户将会在移动设备上观看游戏直播。

2015年Youtube入局游戏直播



2015年Twitch移动化趋势明显



来源：艾瑞咨询研究院自主研究及绘制。

©2016.7 iResearch Inc.

www.iresearch.com.cn

来源：艾瑞咨询根据公开资料整理而得。

©2016.7 iResearch Inc.

www.iresearch.com.cn

概念定义与全球行业概况	1
中国电竞行业现状	2
中国电竞赛事现状	3
中国电竞内容平台分析	4
中国游戏直播平台分析	5
中国电竞用户分析	6

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_21565

