

电子竞技： 风靡全球的互联网千亿产业

电子竞技简介

网络游戏的分支，将游戏对抗发展到了专业竞技的层面，1998年韩国起步，目前风靡全球，全球玩家超过5亿，仅在中国就有超过2亿。2001年成为国际体育联合会正式竞技项目，2003年成为中国国家体育总局批准的正式体育竞技项目。

在中国玩家分布：15——35岁占90%，主要分布在一线城市

与网络游戏主要区别：

- 1、强调公平竞技而非靠装备取胜，形成完整的竞赛体系
- 2、具备很强的观赏性
- 3、对线下有强烈的要求

电子竞技产业链



电子竞技：高速增长的端游类型

图表1 2013年全球免费在线游戏收入前十名

排名	游戏名称	收入 (亿美元)
1	穿越火线	9.57
2	英雄联盟	6.24
3	地下城与勇士	4.26
4	坦克世界	3.72
5	冒险岛	3.26
6	天堂1	2.57
7	魔兽世界	2.13
8	星球大战：旧共和国	1.39
9	军团要塞2	1.39
10	反恐精英Online	1.21

图表2 2014年1月-9月全球免费在线游戏收入前十名

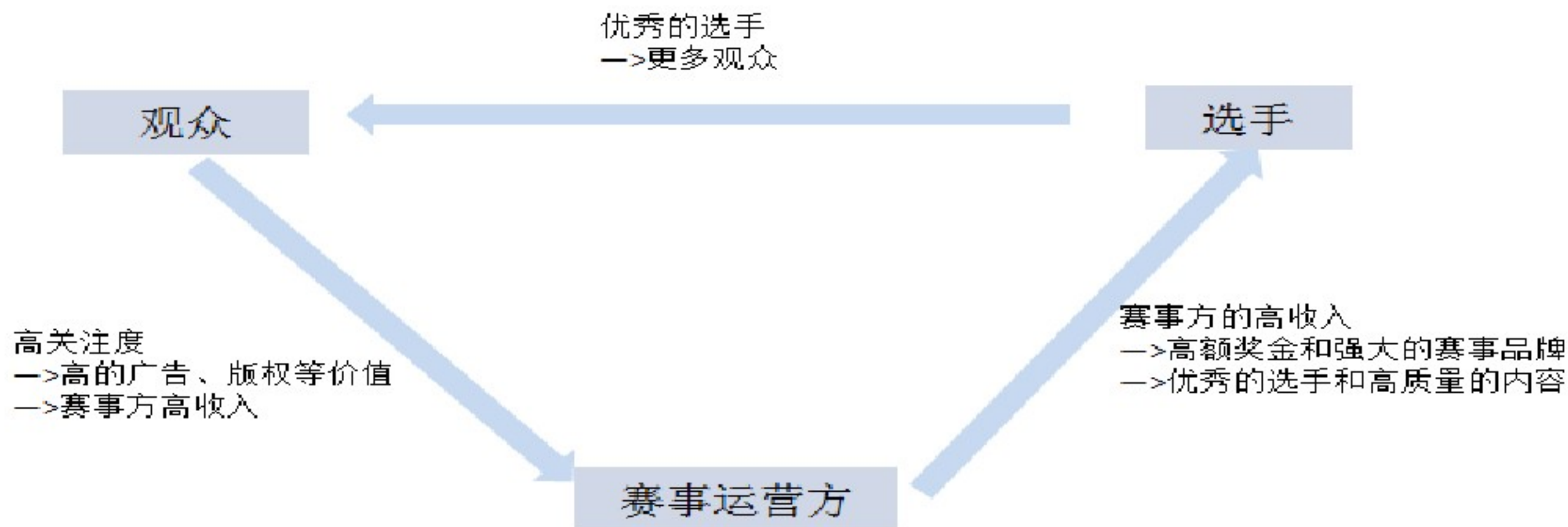
排名	游戏名称	收入 (亿美元)
1	英雄联盟	9.46
2	穿越火线	8.97
3	地下城与勇士	8.91
4	魔兽世界	7.28
5	坦克世界	3.69
6	冒险岛	2.4
7	天堂1	1.78
8	反恐精英Online	1.48
9	DOTA2	1.36
10	炉石传说：魔兽英雄传	1.14

生命周期：突破5年的兴衰轮回



赛事运营产业链

赛事运营环节，参与方包括赛事运营方、俱乐部、选手和媒体。其中，赛事运营方可以连续产出优质内容，具有非常强的平台属性。成功的赛事，具有强烈的正反馈效应。



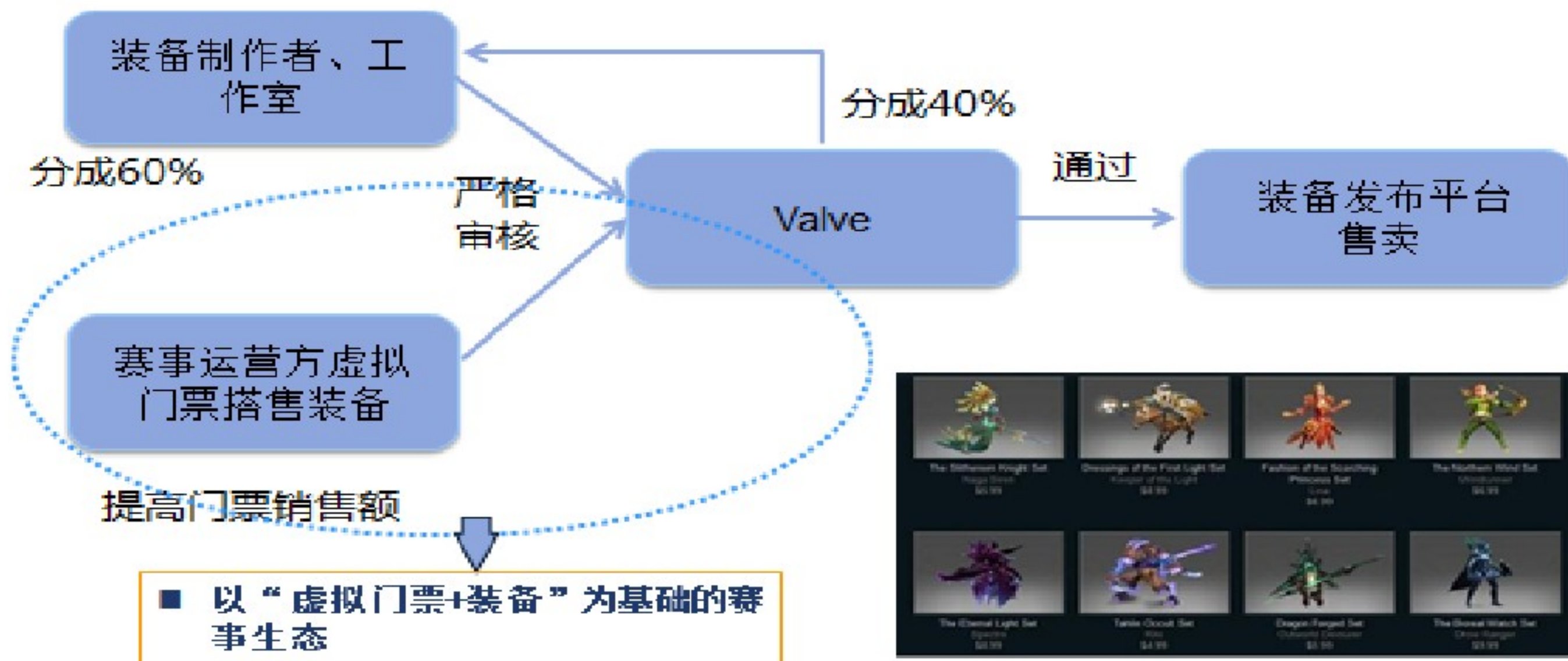
赛事盈利模式

目前，电子竞技赛事的盈利模式包括：虚拟门票、广告赞助、版权、游戏发行、主播与经纪等。

	收入空间	主要依据
虚拟门票	10	Ti4 虚拟门票占全年游戏收入比例 1/5
广告赞助	3	第三季中国好声音的冠名收入 2.5 亿
版权	6	NBA 赛事中国网络版权为 1 亿美元
游戏发行	5	中国游戏发行、代理约 200 亿市场空间
主播经纪	5	现主播商业价值达 50 亿
合计	29	

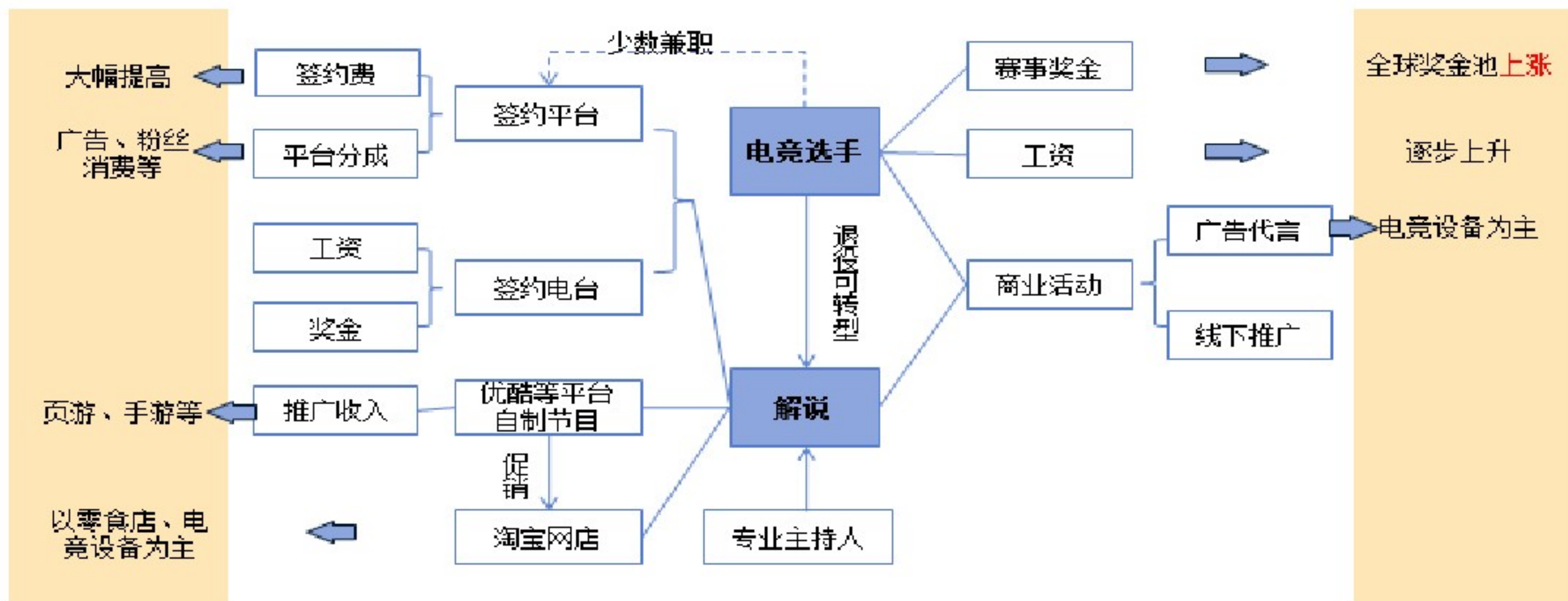
1、虚拟门票：已被验证的革命性商业模式

虚拟门票是一个已经获得丰厚收益的赛事运营模式，首创于Valve举办的Dota2世界邀请赛Ti系列赛事。通过虚拟门票这一革命性的运营手段，Ti4（即第4届Dota2大赛）在14天的比赛中，获取了4000万美元的收入，其中利润约2000万美元，而其收入占Dota2全年收入的20%。



2、主播、选手经纪：深度锁定内容价值

在目前，主播、选手已经被证明拥有巨大的商业价值，通过代言、淘宝电商，实现年商业价值达50亿元。



由于游戏直播网站的持续火热，带动主播价值水涨船高。（游戏直播网站属于游戏媒体，产业分析详见后文）。目前顶级主播身价已经高达2000万/年。

排名	主播	性别	直播游戏	类别	签约平台	收入（万/年）
1	若风	男	LOL	职业选手	斗鱼 TV	2000
2	Miss	女	LOL	职业解说	斗鱼 TV	1700
3	White	男	LOL	职业选手	虎牙 TV	1500
4	小智	男	LOL	职业解说	斗鱼 TV	1500
5	董小飒	男	LOL	草根大神	虎牙 TV	1500
6	dopa	男	LOL	草根大神	虎牙 TV	1500
7	小苍	女	LOL	职业解说	龙珠直播	1200
8	JY	男	LOL	职业解说	战旗 TV	1000
9	草莓	男	LOL	职业选手	战旗 TV	1000
10	微笑	男	LOL	职业选手	战旗 TV	1000
11	PDD	男	LOL	职业选手	斗鱼 TV	1000

12	Burning	男	DOTA2	职业选手	战旗 TV	1000
13	PIS	男	DOTA2	职业选手	虎牙 TV	1000
14	YYF	男	DOTA2	职业选手	斗鱼 TV	1000
15	Zhou	男	DOTA3	职业选手	虎牙 TV	900
16	Longdd	男	Dota2	职业选手	虎牙 TV	900
17	西门	男	LOL	草根大神	斗鱼 TV	800
18	2009	男	DOTA2	职业选手	战旗 TV	800
19	洞庭湖	男	LOL	草根大神	斗鱼 TV	700
20	霸哥	男	LOL	草根大神	虎牙 TV	500
21	solofeng	男	LOL	草根大神	虎牙 TV	500
22	誓约	男	LOL	草根大神	虎牙 TV	500
23	赏金	男	LOL	草根大神	斗鱼 TV	500
24	卡尔	男	LOL	草根大神	虎牙 TV	400
25	皮小秀	男	LOL	职业选手	斗鱼 TV	300

3、 游戏发行：流量的精准变现

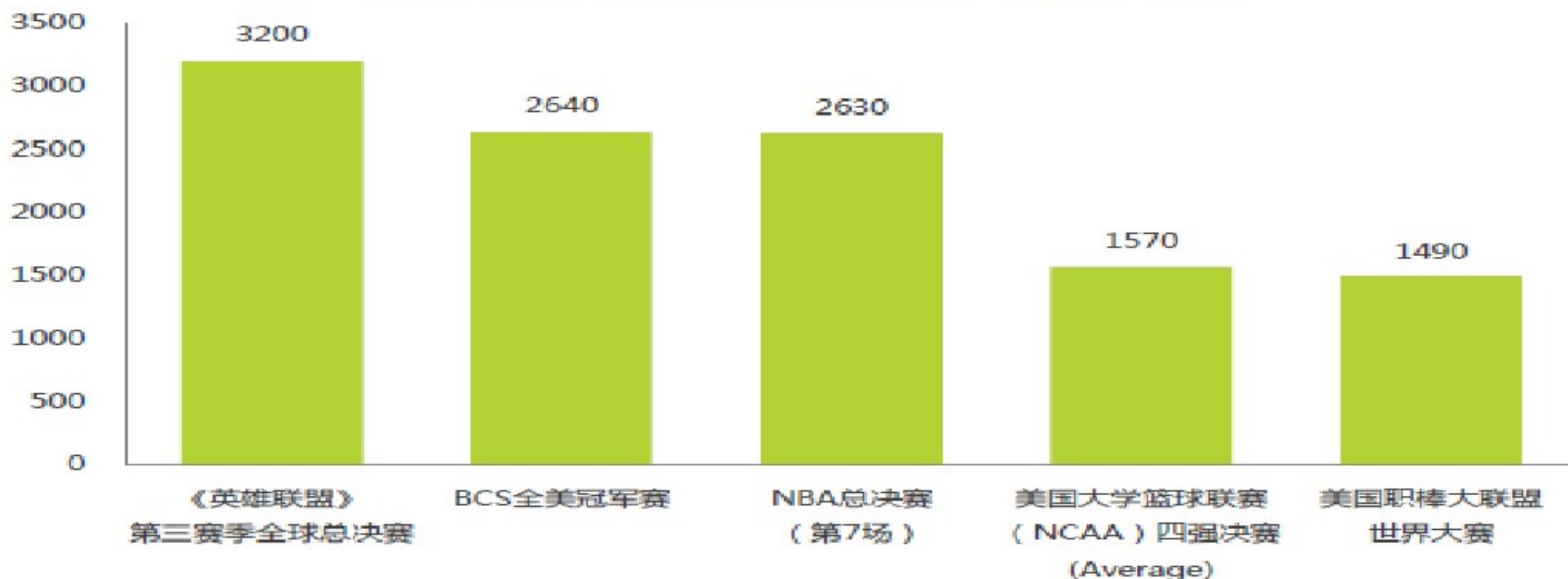
电竞赛事的流量庞大，且非常精准，都是重度游戏玩家。Valve公司就通过Dota2的赛事，成功带动海量Dota1玩家转向Dota2。在现在游戏发行300亿的市场规模中，预期掌握海量玩家资源的强势赛事运营方，可以获取**30亿左右的收入**。



4、广告与版权：高关注度的自然变现

广告、版权，作为高关注度内容最为主流、自然的变现模式，在未来也具有较
强的商业价值。

2013年美国部分热门电竞比赛和体育比赛观看人数



目前中国主要综合电竞赛事

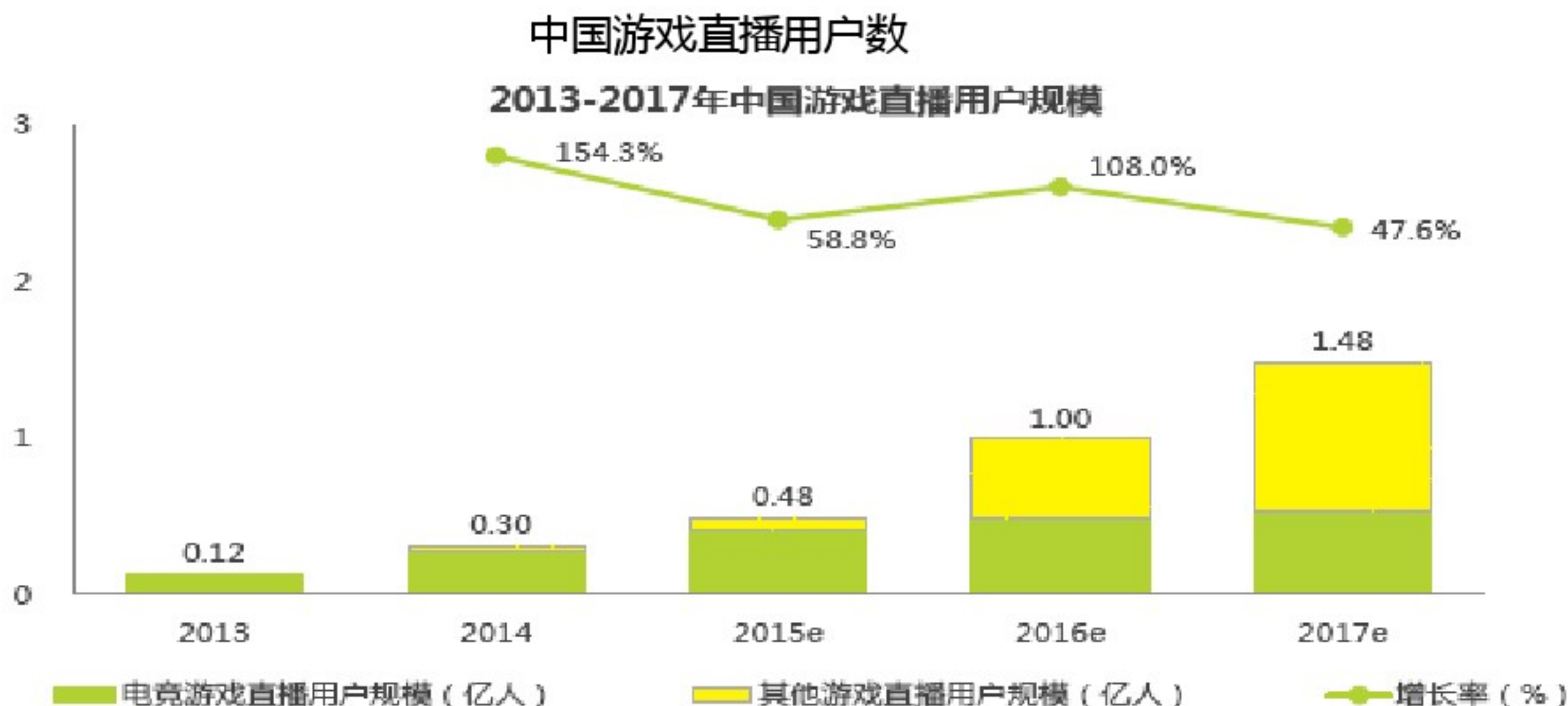
	WCA	LET	WECG	WEC
创立时间	2014	2015	2014	2014
总决赛地点	银川	义乌	首尔、中国地区上海， 昆山，华西村，成都，杭州 重庆	
游戏项目	PC游戏、页游、手游	PC游戏、手游	PC游戏、电视游戏、 手机游戏	
比赛时间	10.2-10.5	4.27-4.29	12月上旬	9.5-9.7
主办方	银川市政府、宁夏体 育局	国家体育总局、浙江 体育总局、中国体育 报业总社	CAN、GMGC	交行浙分、帝霸网 络科技、华数传媒
观看人数				

全球电子竞技赛事单项奖金排名（截止2015.2）

排名	赛事	奖金 (百万美元)	游戏	赛事性质	队伍数	选手数
1	The International 2014	10.9	Dota 2	第一方	14	70
2	DAC 2015	3.1	Dota 2	第一方	20	100
3	The International 2013	2.9	Dota 2	第一方	8	40
4	Smite World Championship 2015	2.6	Smite	第一方	8	40
5	LoL 2014 World Championship	2.1	League of Legends	第一方	16	82
6	LoL Season 3 World Championship	2.1	League of Legends	第一方	14	70
7	LoL Season 2 World Championship	2.0	League of Legends	第一方	12	60
8	The International 2011	1.6	Dota 2	第一方	8	42
9	The International 2012	1.6	Dota 2	第一方	8	40
10	Call of Duty Championship 2013	1.0	Call of Duty: Black Ops 2	第一方	8	32
11	Call of Duty Championship 2014	1.0	Call of Duty: Ghosts	第一方	8	32
12	Call of Duty Championship 2015	1.0	Call of Duty: Advanced Warfare	第一方	8	32
13	Call of Duty XP	1.0	Call of Duty: Modern Warfare 3	第一方	8	28

游戏直播：生态快速建立，或诞生下一个YY

游戏直播平台，是满足用户“看别人玩游戏”的需求的平台，包括斗鱼、战旗、虎牙等。游戏直播平台的潜在用户基数巨大，可达**数亿**，**预期未来市场规模可以达到300亿以上**。目前市场用户数达**5000万**，空间极为广阔



游戏直播平台的生态与运作模式，和YY类似。目前主要5大平台为：

虎牙TV，欢聚时代投资

斗鱼TV，奥飞动漫投资

战旗TV，浙报传媒投资

龙珠直播，腾讯投资

熊猫TV，万达投资

竞争格局：群雄逐鹿

产业生态：高互动的粉丝经济

盈利模式：主播经纪、打赏、游戏联运、广告

电竞线下风起云涌

2004年星际争霸总决赛在洛杉矶斯坦普斯体育馆举行，吸引2万多现场观众

2014年英雄联盟年度决赛在上海奔驰文化中心举办，吸引1.5万观众

2015年英雄联盟春季决赛在杭州黄龙体育中心，吸引4万多观众

2015年至今上海地区中大型电竞比赛超过200场，包括各类职业联赛上海赛区，各类准职业联赛，以及上海高校联盟联赛等，平均每场比赛观众数千

目前全国已经有大型电竞网咖、网吧超过500家，包括网鱼网咖（王思聪投资）、明基电竞吧（明基集团投资）、杰拉网咖（浙报传媒投资）

谢谢！