

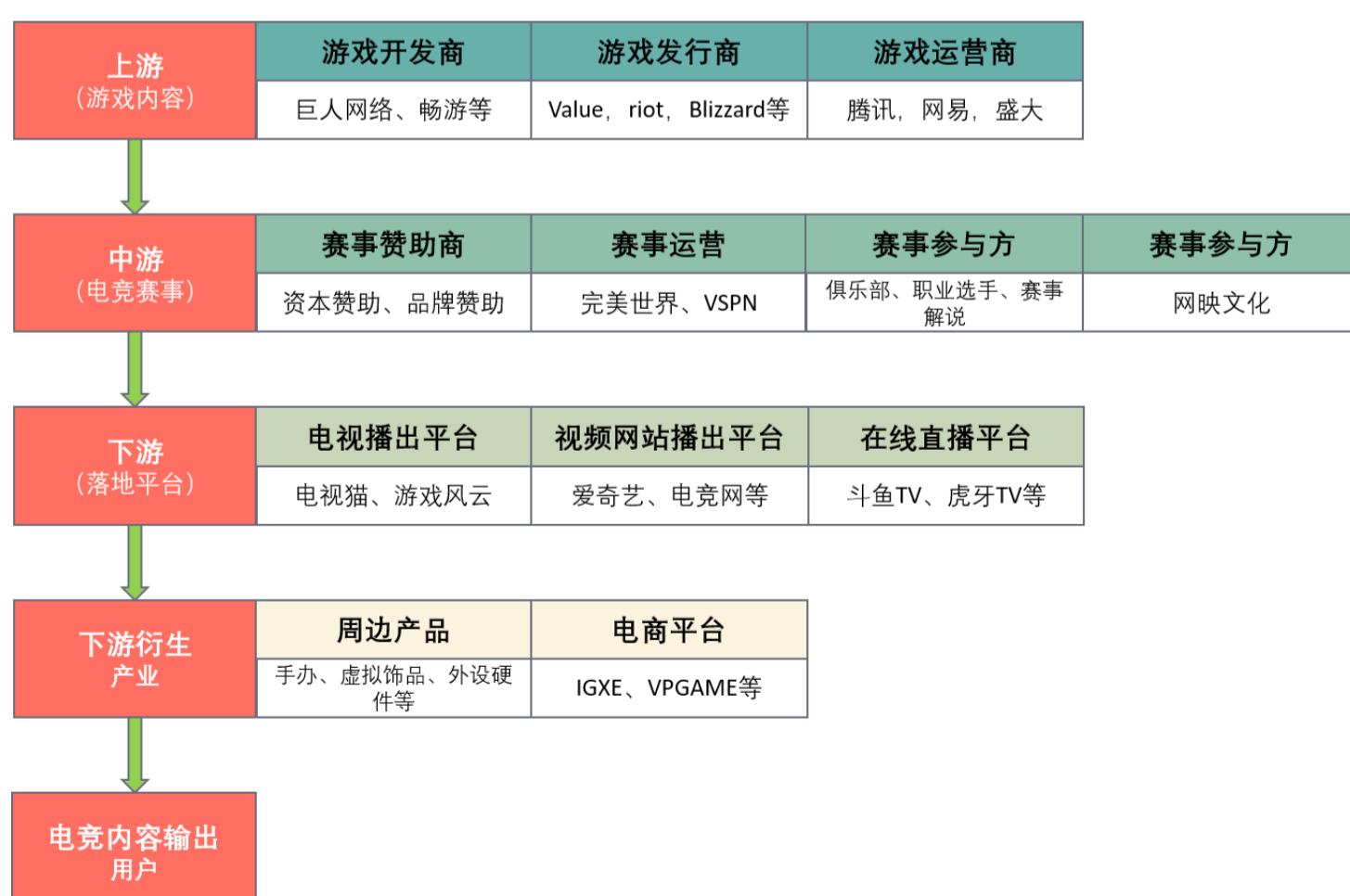
电竞行业的产业化进程

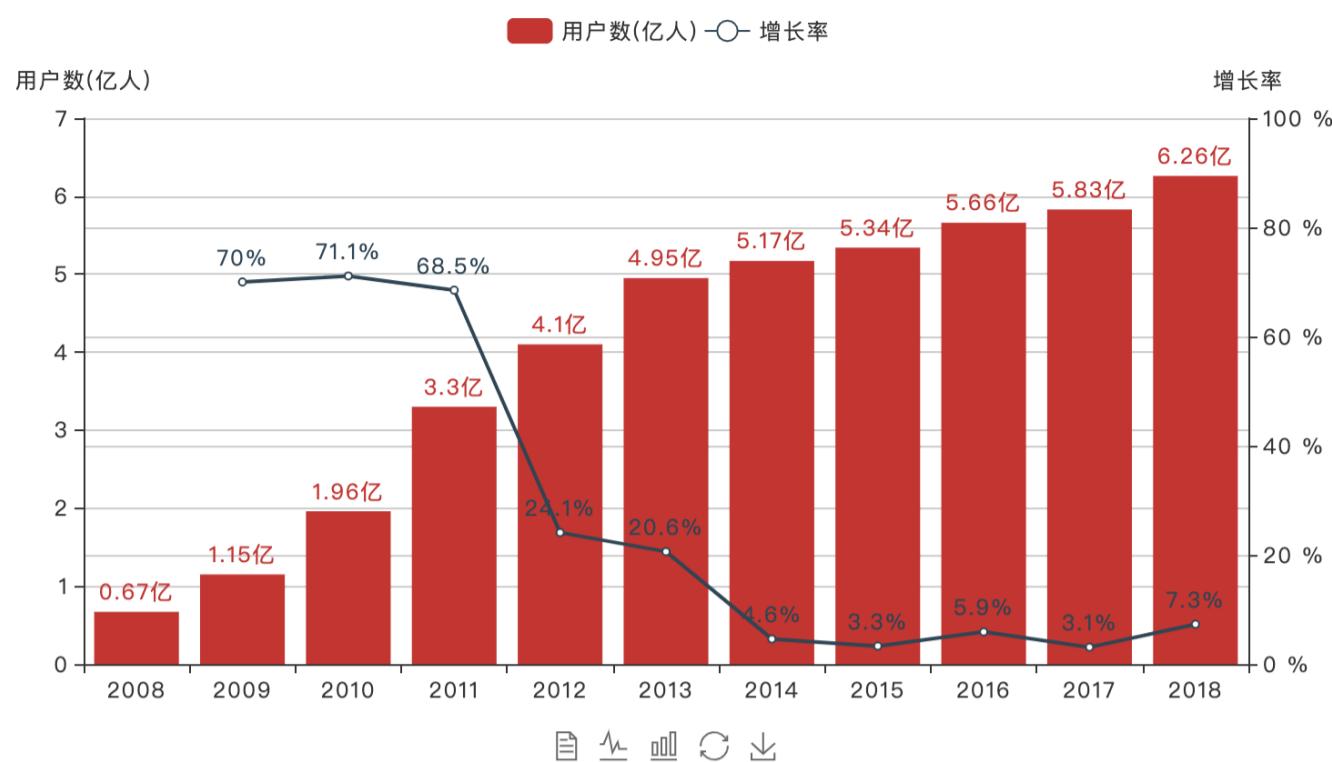
INDUSTRIALIZATION PROCESS OF THE E-SPORTS INDUSTRY

“随着电子竞技行业的产业化，很多职业教育院校和本科高校都纷纷开设了电竞专业和电竞课程。从2008年开始，电子竞技行业迅猛发展，电子竞技行业如今已进入黄金时代。”

电子竞技产业链

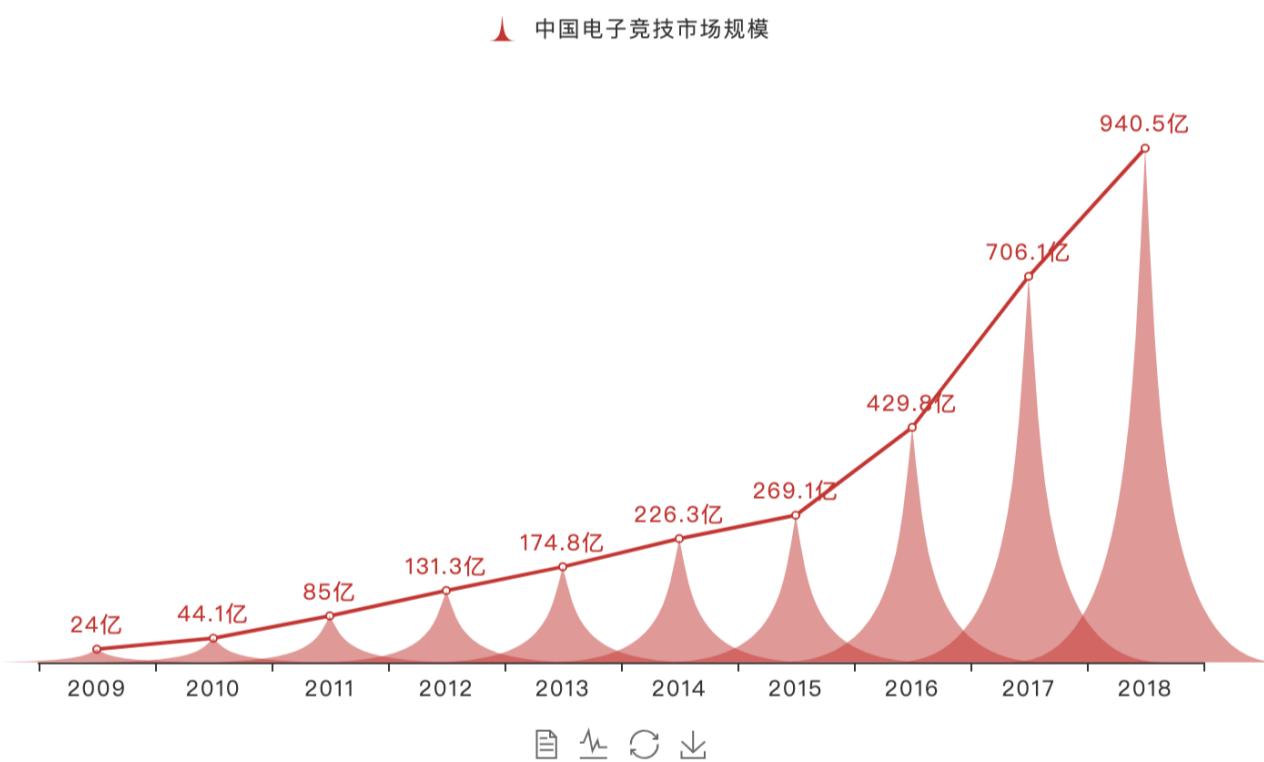
电子竞技行业如今也发展成为相对成熟的产业，该行业现已形成较为完整的产业链。





数据来源：[伽马数据](#)。

2009—2018年中国电子竞技市场规模



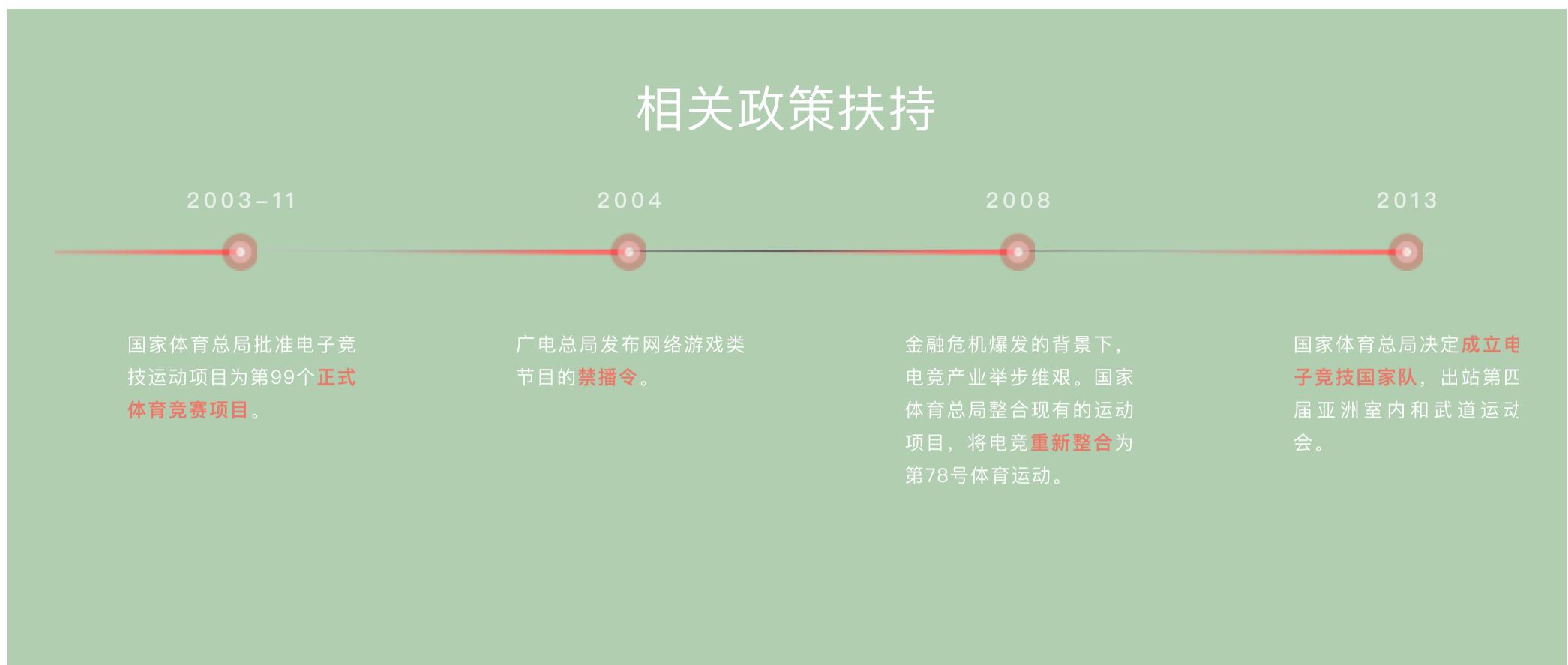
数据来源：[艾瑞咨询\(iResearch\)](#)、[博思数据中心](#)。

SECTION 1

政策保障

目录

相关政策扶持

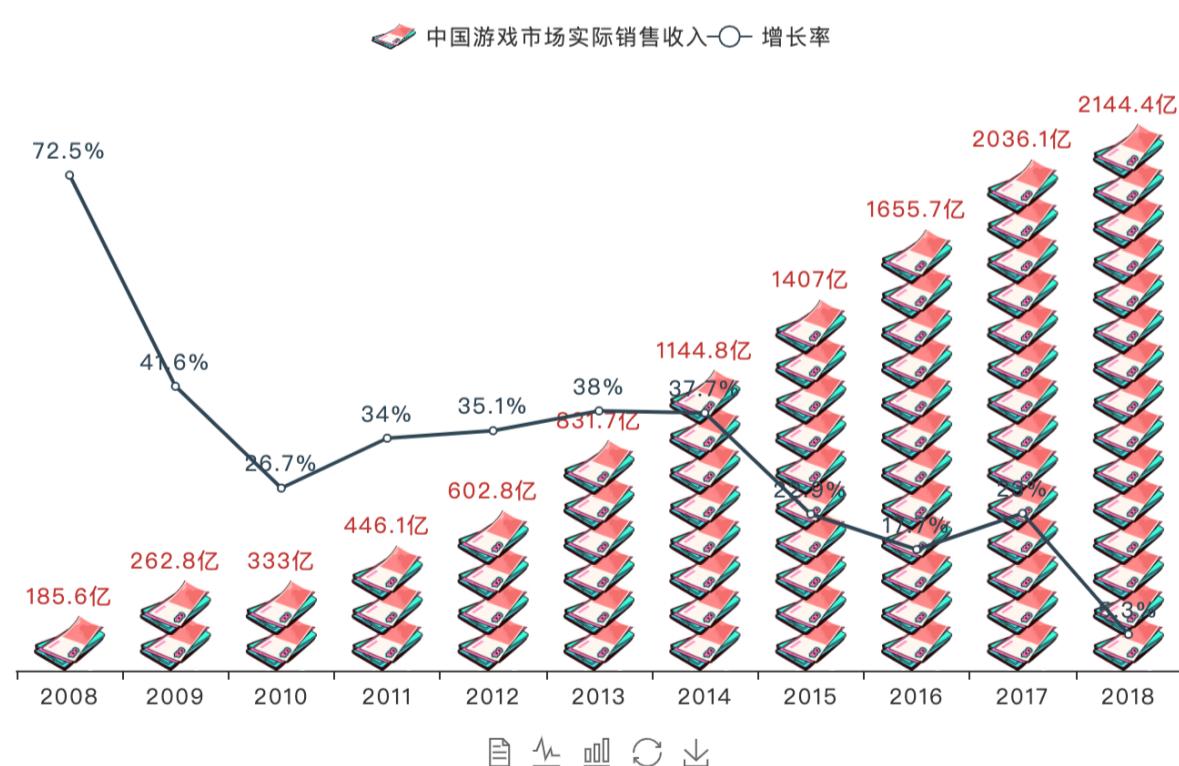


国内在近年来对电子竞技行业出台了少相关扶持政策，为电子竞技行业引入资本投资和社会资源奠定了基础。

SECTION 2



2008—2018年中国游戏市场实际销售收入



数据来源：中国音数协游戏工委、伽马数据。

2008—2018年中国移动游戏市场依然保持增长，但近年来增速出现快速下滑，销售收入增长放缓。这主要受用户需求改变、用户获取难度提升、新产品竞争力减弱等因素影响。

一、用户需求发生变化。

一方面，在移动互联网人口流量接近饱和的趋势下，移动游戏用户数量增量有限；另一方面，以短视频为主的新型娱乐内容对于用户的注意力争夺日益激烈，移动游戏用户的黏性有所松动，移动游戏用户使用时长在移动互联网总使用时长中占比不断下降。

二、产品获取用户难度提升。

首先从推广角度来看，广告投放价格自上半年大幅上涨后维持在较高水平，传统品类游戏在游戏广告投放市场完成一轮洗牌后价格逐渐企稳，而二线题材品类的投放价格仍在攀升。再次，用户的游戏体验需求已经升级，主动选择产品的意愿更加明确，对游戏品质和体验的要求也更严格，反向推动产品进行定制化研发和精细化运营，所需周期和成本大幅增加。

三、新产品竞争力较弱，市场收入增长动力不足。

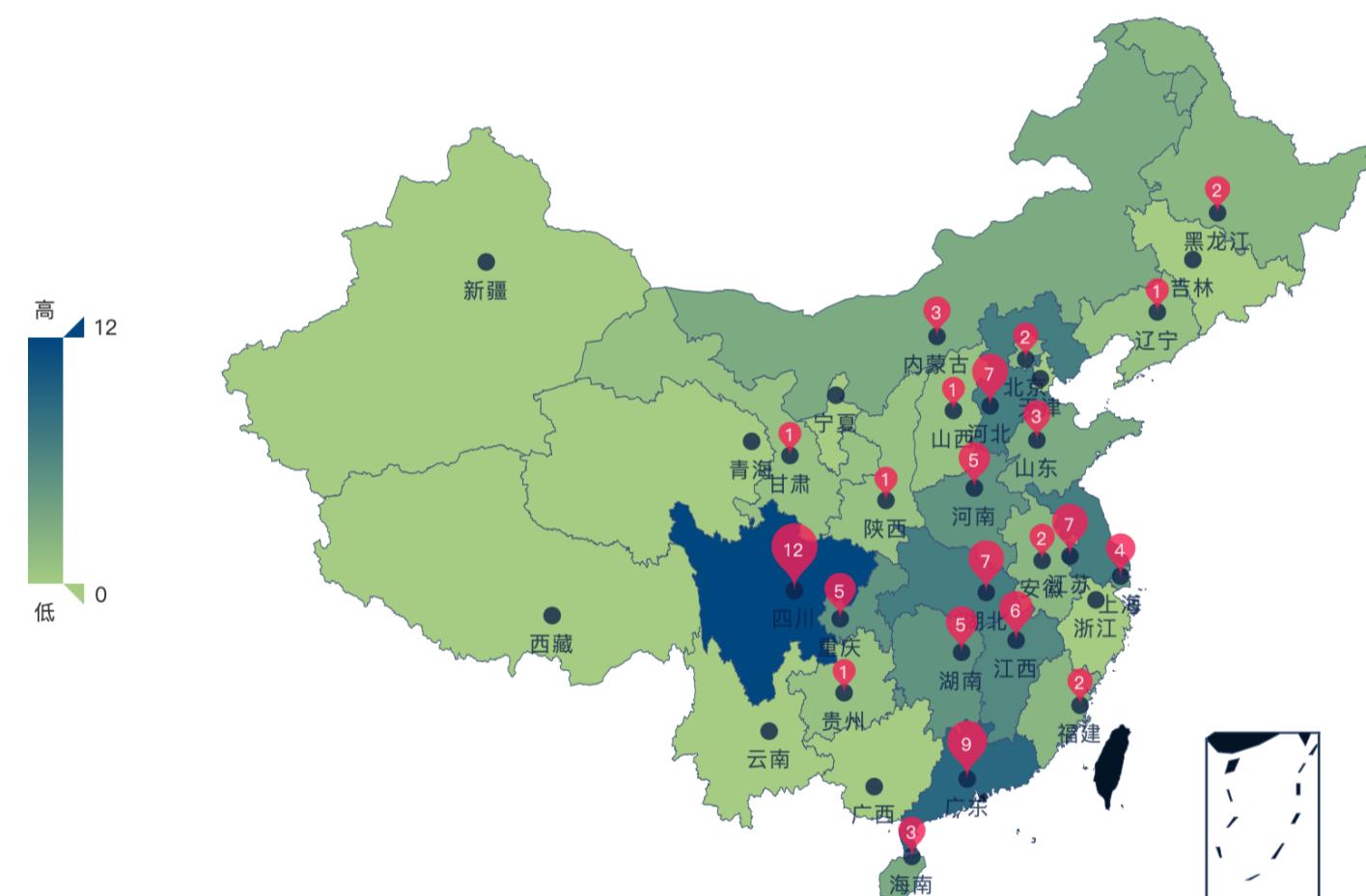
少数热门游戏占据了大部分流量份额，市场格局固化加深，市场竞争推动游戏产品越来越精品化，新产品进入门槛也有所提升。

SECTION 3

人才储备

截止2019年开设与游戏行业强相关专业的高校

数据爬取自中国教育网



数据来源：[中国教育在线](#)。

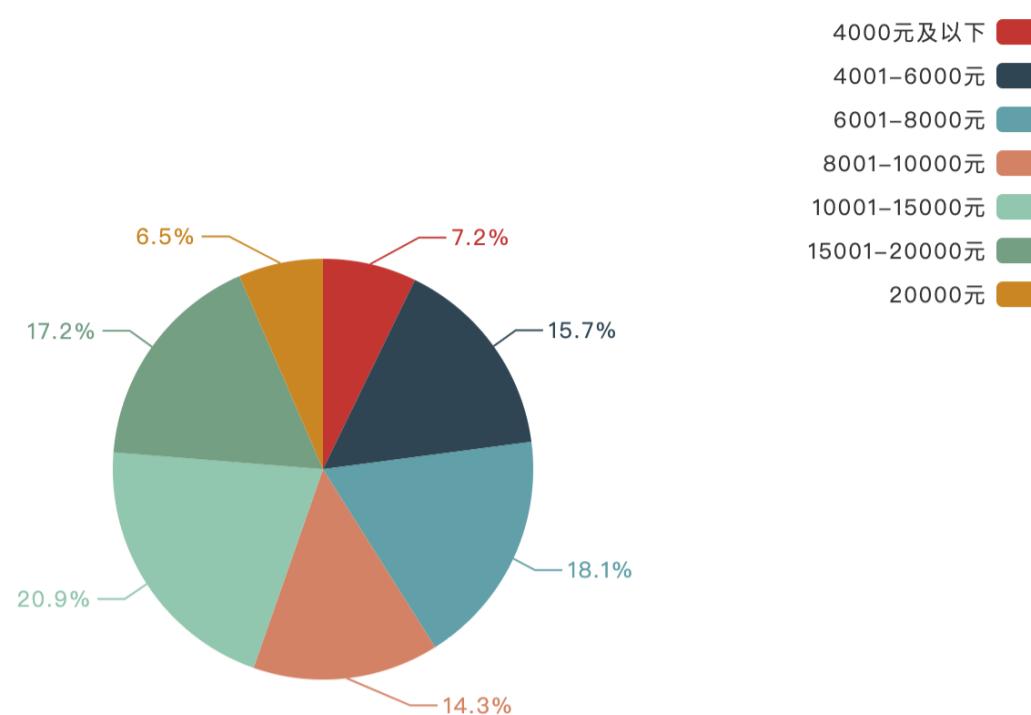
自2016年起，我国高校开始陆续开设与游戏和电竞强相关的专业。高校已成为游戏相关产业人才培养的重要方式之一，截止2019年四月，仅不到三年时间，已开设与游戏和电竞强相关的专业的高校已有89所。

但开设此类专业的高校大多为职业技术学校，高等教育学府开设此类专业较少，双一流大学更是寥寥无几。高校开设一个新专业需要资金、师资、教学环境及多方面的支持，电竞相关专业在高校作为近年来刚开设的新专业，各大高校尤其是双一流大学更是要严格把控开设条件，为学生提供高质的教育环境。

在地理分布上，游戏产业发展较快的地区开设相关专业的高校较多，例如四川、重庆、上海、广东、湖北等地。

中国电竞产业从业者月薪分布

2018年，中国游戏从业者约145万人，需求规模约为44.1万人。



数据来源：[伽马数据](#)。

58.9%的电竞产业从业者月薪超过8000元，超过了我国的平均工资水平。但值得注意的是，电竞产业从业者的月薪分布在4000-20000元不等，薪资待遇差别较大，与从业者的岗位以及学历有关。

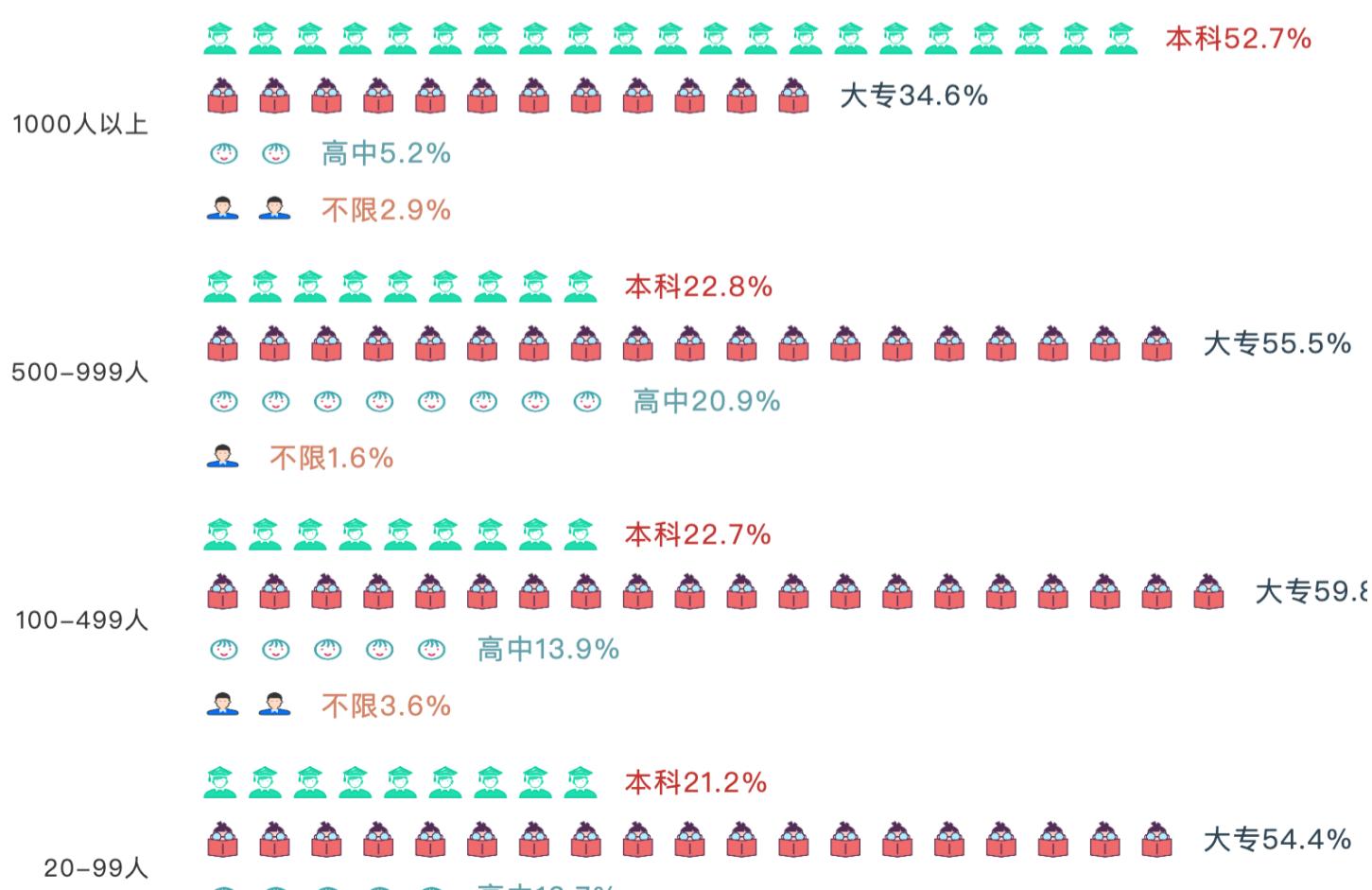
2018年中国不同职位的游戏产业从业者中主策划、品牌管理、服务器开发工程师平均月薪最高，在16000元以上，而新媒体运营、文案编辑、游戏客服、游戏推广人员平均月薪最低，在6500元以下。

其次，即便是同一岗位，学历高低对电竞产业从业者的薪资水平也有很大影响，比如同样是游戏开发岗位，本科及以上学历月薪可达15000以上，而高中学历月薪仅7000甚至更低。

不同规模企业对最低学历要求分布情况

企业规模

● 本科 ● 大专 ● 高中 ● 不限



目录



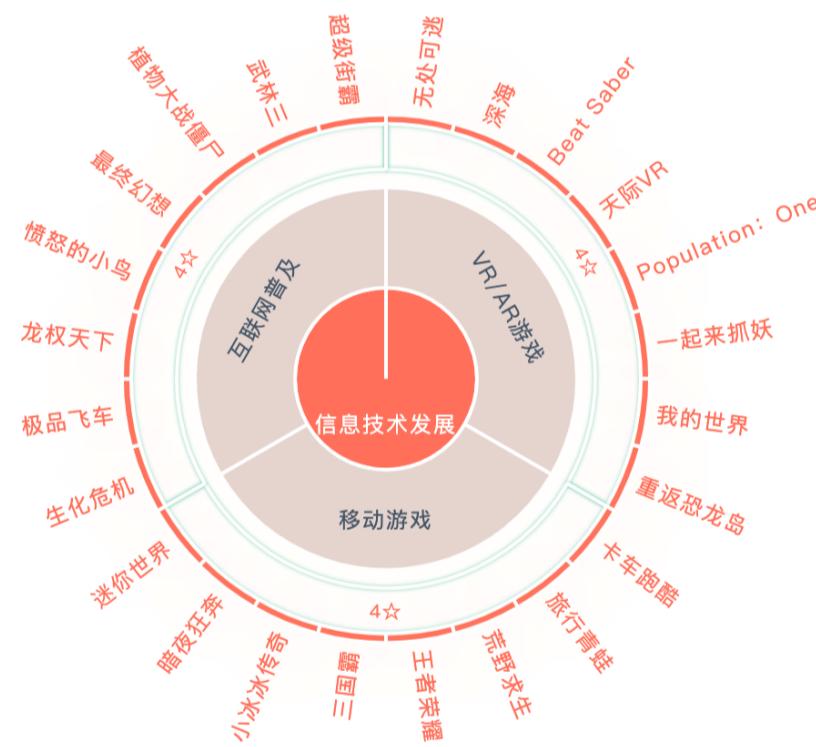
游戏企业对人才的学历要求较高，超过80%的企业要求本科及以上学历，尤其是大公司更青睐高学历人才。学历差异对游戏企业提供的薪资水平差异明显。

SECTION 4



我国信息网络基础设施建设加速，互联网与电子竞技产业的融合不断加深。

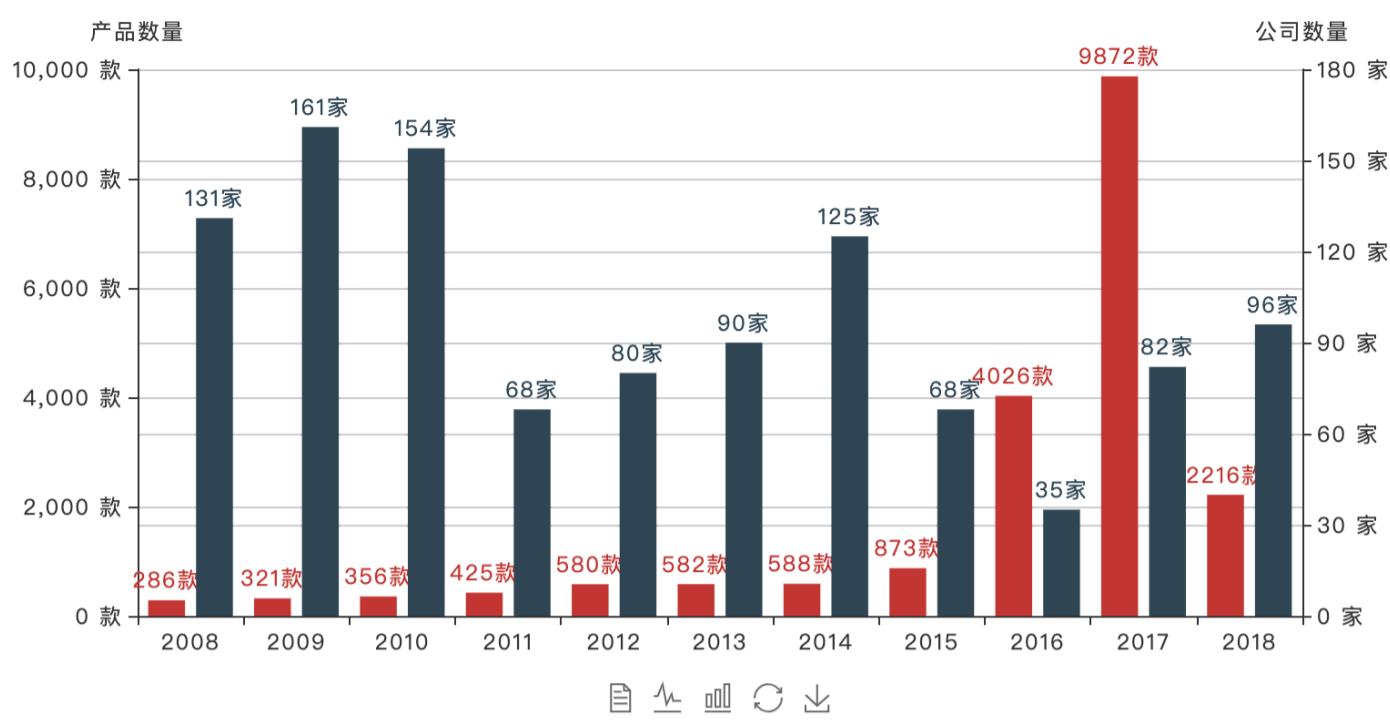
*部分游戏产品如下：



电子竞技游戏的开发与制作这一环节为整个产业的内容提供了源泉，而游戏研发商是整个电子竞技产业内容的提供者。

2008-2018年中国自主研发游戏产品数量和公司数量

■ 产品数量 ■ 公司数量

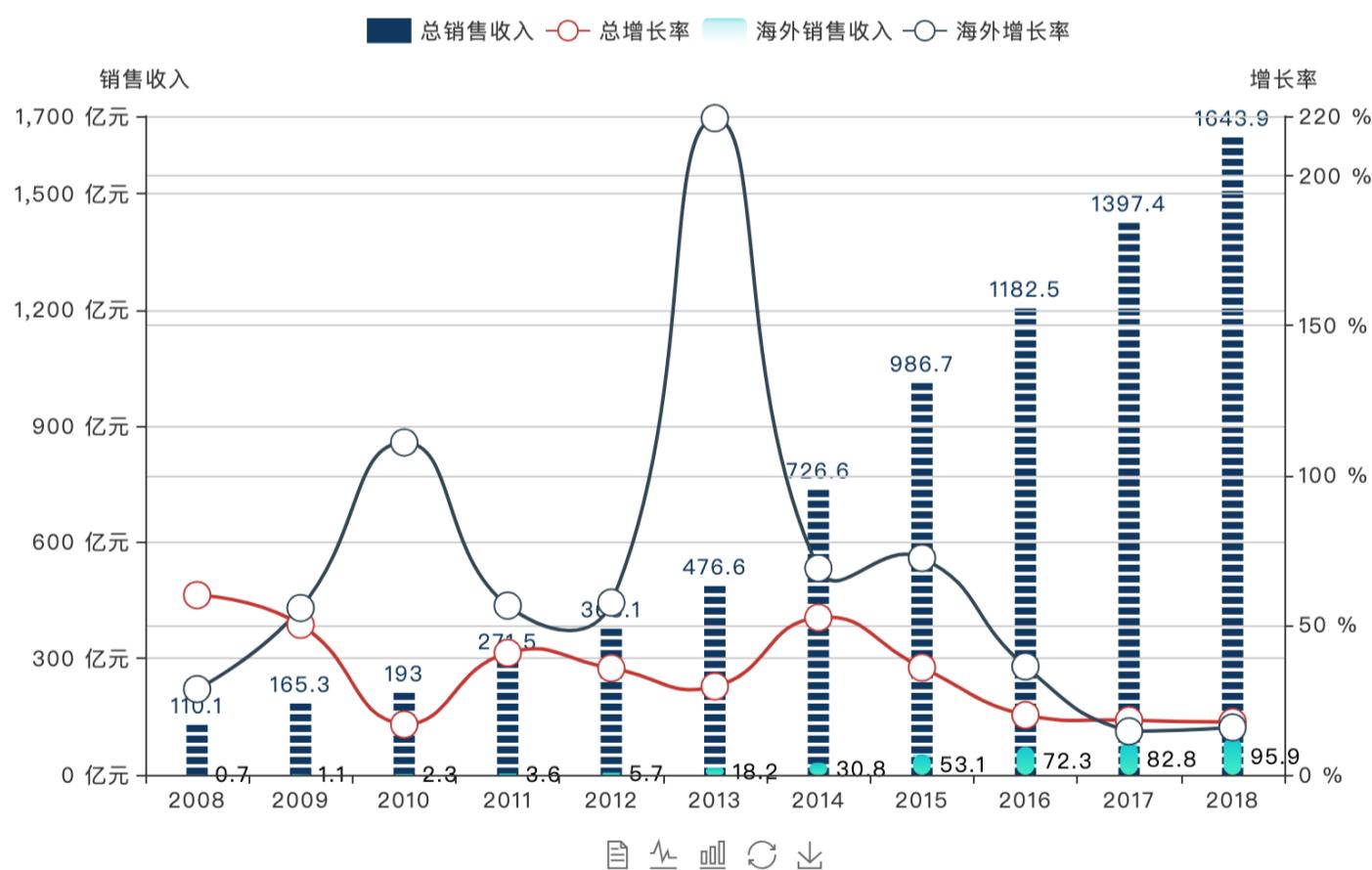


数据来源：[中国音数协游戏工委](#)、[中国游企版图](#)。

我国自主研发的游戏产品数量呈现逐年增长的态势，但是我国自主研发的游戏公司数量一直偏少。我国自主研发的游戏公司逐渐壮大，专业性更强，那些不知名的微小企业在竞争中没有生存下来。

受到移动游戏发展带来的游戏门槛降低、普及面提升等方面的影响，我国的游戏企业抓住机会，对市场做出了迅速反映。同时，国内游戏企业的研发水准得到了国内和海外市场的肯定，游戏市场对于游戏产品的需求很旺盛，游戏企业加大了研发投入，导致2017年我国自主研发游戏产品数量显著提升。

2008-2018年中国自主研发网络游戏市场实际销售收入



数据来源：[中国音数协游戏工委](#)、[伽马数据](#)。

2008年以后，我国互联网的普及率越来越高，中国网民的特征朝着年轻化方向发展，我国自主研发的网络游戏市场销售收入呈现逐年增长的状态。

可以看到，2013年中国自主网络游戏海外市场销售收入增长率高达219.3%。这一年的增长率如此之高的主要原因是，网页游戏和移动游戏成为海外出口的新锐力量，全球平台化趋势使得移动游戏和网页游戏获得更多助力。并且，中国更多的游戏企业在海外出口中选择建立海外子公司直接经营，拥有更大的自主权和灵活性，可以真正了解当地的用户行为和习惯，与当地合作伙伴建立长期稳定关系，获得更大的收益。

结论



在这十年间，电子竞技行业发展迅猛，如今已成为集体育、游戏、娱乐相结合的成熟的产业。由以上数据可看出，国家政策的支持为其发展提供了先行基础。当然更离不开的是商业资本的投入，研发人才的培养以及信息技术的提高而孵化出的众多游戏公司的推动。如今，电子竞技行业仍存在着巨大的市场需求，未来如能出台更加充分完善的政策，加强技术研发与创新，为该行业提供源源不断发展的动力，我们相信电子竞技行业将成为新时代下的朝阳产业。

致谢

在我们的研究调查过程中，引用参考并从相关网站获取了部分数据资料，除此之外，我们还利用了一些工具来构建我们的网站，在此我们团队对以下网站及相关机构表示感谢！



中国游企版图
<http://gamemap.cgigc.com.cn/>



中国音数协游戏工委
<http://www.cgigc.com.cn/>



艾瑞咨询(iResearch)
<https://www.iresearch.com.cn/>



博思数据中心
<http://www.bosidata.com/>



Echarts
<https://www.echartsjs.com/>



伽马数据
<http://www.joynews.cn/>

参考文献

- [1].李秋筱.我国电子竞技产业发展的关键影响因素研究[D].北京邮电大学硕士学位论文.2018.14
- [2].高源.我国电子竞技产业发展研究[J].哈尔滨体育学院报.2015, 33 (6) : 56
- [3].游继之布特.我国电子竞技产业链发展现状及前景研究[J].吉林体育学院学报,2018,34(03):56-62
- [4].蔡易彤. 我国电子竞技产业的投资趋势与前景研究[D].对外经济贸易大学,2016
- [5].方润.电子竞技产业发展探讨[J].当代体育科技,2019,9(04):230-231+235
- [6].金轲,王昕.大力发展文化产业的产业政策研究——以电竞产业为例[J].经济研究参考,2017(56):58-64

团队介绍

指导教师：湖北大学 张帆
团队成员：步美娟，童莹，熊嘉宝，魏沛玲，柯锋