



# 致同咨询行业洞察

TMT - 中国电竞行业

2025年1月发布



# 引言

- 2024 年 12 月 13 日，由中国游戏开发商“杭州游科互动”开发，来自中国原创的角色扮演游戏《黑神话：悟空》在“游戏界奥斯卡”的全球年度游戏大奖 TGA 2024（The Game Awards 2024）中获得“年度最佳动作游戏”以及“玩家之声”奖项。这是中国游戏首度获得“年度最佳动作游戏”的殊荣，让大家的目光再次关注中国本土的电子游戏产业
- 现如今，电子游戏已不再被视为单纯的娱乐玩意，它具备竞技属性和社交属性的标签，高水平的电子游戏比赛已经被国家列入“竞技”行列，国家体育总局也早在 2003 年就将电子竞技运动列为中国正式开展的第 99 个体育项目。2023 年举办的杭州亚运会中，王者荣耀、和平精英等中国本土游戏成为正式的体育竞赛项目
- 中国的电子竞技行业开始于 1998 年，星际争霸、反恐精英等赛事成为中国电竞初期的萌芽。2018 年开始，随着电竞作为表演赛进入雅加达亚运会，中国电竞产业正式进入进入爆发期，在 2021 年 EDG 战队在英雄联盟 S11 获得冠军，提高了我国电竞行业的国际竞争力
- 虽然 2022 年，受疫情及市场大环境影响，游戏行业和电竞行业投融资遇冷，投融资金额及数量明显下降。但 2023 年以来，游戏行业和电竞行业正逐步恢复，且随着电子设备配置的提升、芯片技术的发展以及 AI 技术的不断开发和引入，游戏行业及电竞行业讲不断刷新玩家的想象空间，提升用户的竞技体验

点击下方图标，了解相关详情

定义与概念

行业及市场概览

行业政策法规

行业趋势分析

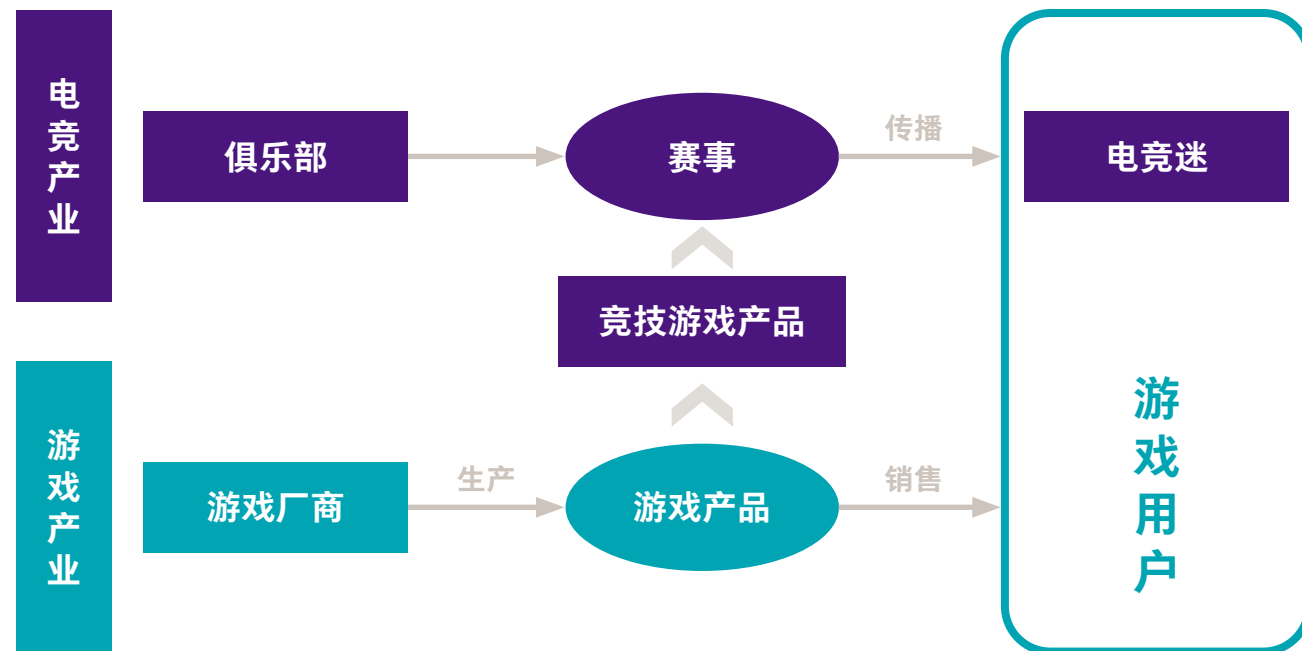
尽调常见风险提示

# 定义与概念 - 中国电竞产业

## 电竞产业的定义

- 电竞（全称“电子竞技”），是利用电子设备作为运动器械进行的“人与人之间的智力和体力”比拼。电竞除了具备虚拟化、数字化和在线等科技特点，同时也迅速发展为职业化的娱乐竞赛产业
- 电竞实际上是以游戏为基础的竞技运动，具有明确的比赛规则、时间和回合限制。国内的电竞产业围绕几个王者荣耀、英雄联盟及和平精英等游戏开展

## 游戏产业与电竞产业的关系



## 中国电竞产业链



①: Blizzard entertainment (暴雪娱乐) 于 2023 年 1 月 23 日, 由于价格分歧及 IP 控制权问题, 宣布与网易的授权协议到期, 并暂停在中国大陆的大部分暴雪游戏服务, 包括《魔兽世界》、《星际争霸》、《暗黑破坏神 3》、《炉石传说》等多款游戏产品。至 2024 年 4 月 10 日, 重新恢复合作, 并将暴雪游戏产品重返中国大陆市场

# 中国电竞大事记

## 国内重要电竞赛事

### 职业联赛



#### 王者荣耀职业联赛

- 2016 年开办
- 赛事分为常规赛、季后赛和总决赛三个阶段
- 2024 年共 18 支战队



#### 英雄联盟职业联赛

- 2013 年开办
- 赛事分为常规赛、季后赛
- 2024 年共 17 支战队



#### 和平精英职业联赛

- 2019 年开办
- 赛事分为常规赛、季后赛和总决赛三个阶段
- 2024 年共 20 支战队

### 重大体育赛事



- 2023 年杭州亚运会电子竞技项目包含 7 个项目，分别为《英雄联盟》、《王者荣耀亚运版本》、《和平精英亚运版本》、《刀塔》、《梦三国 2》、《街霸 5》、《足球在线 4》



#### 全国电子竞技大赛

- 2013 年开办
- 国家体育总局体育信息中心主办



#### 电竞上海大师赛

- 2019 年开办
- 上海市体育局主办



#### 腾讯电竞运动会

- 2010 年以腾讯游戏嘉年华的形式亮相，2019 年升级为腾讯电竞运动会

## 中国重要电竞荣誉

2001 年

- 中国电竞运动员马天元和韦奇迪在 WCG (World Cyber Games 世界电子竞技大赛，号称“电竞界的奥林匹克”) 中的星际争霸 (StarCraft) 2v2 项目获得冠军，系中国首个世界级电子竞技冠军

2005~  
2006 年

- 2005 年、2006 年，李晓峰获得 WCG 魔兽争霸 3 (WarCraft) 3 个项目总冠军。享有“人皇”的美誉，中国第一代第一最知名的电竞选手

2018 年

- IG 战队 (创始人王思聪通过收购 CCM 战队组建) 在英雄联盟全球总决赛 (League of Legends World Championship) S8 获得总冠军，本赛季 24 支战队，总奖金池约 645 万美元

2021 年

- EDG 战队在英雄联盟全球总决赛 S11 获得总冠军，本赛季 22 支战队，总奖金池约 150 万美元
- 上海 NV 腾讯视频战队夺得 2021 和平精英全球总决赛冠军

2023 年

- 杭州亚运会电子竞技王者荣耀、和平精英亚运版本中国队夺得金牌
- 星际争霸 2 (StarCraft 2) 总决赛中，中国选手李培楠夺得冠军

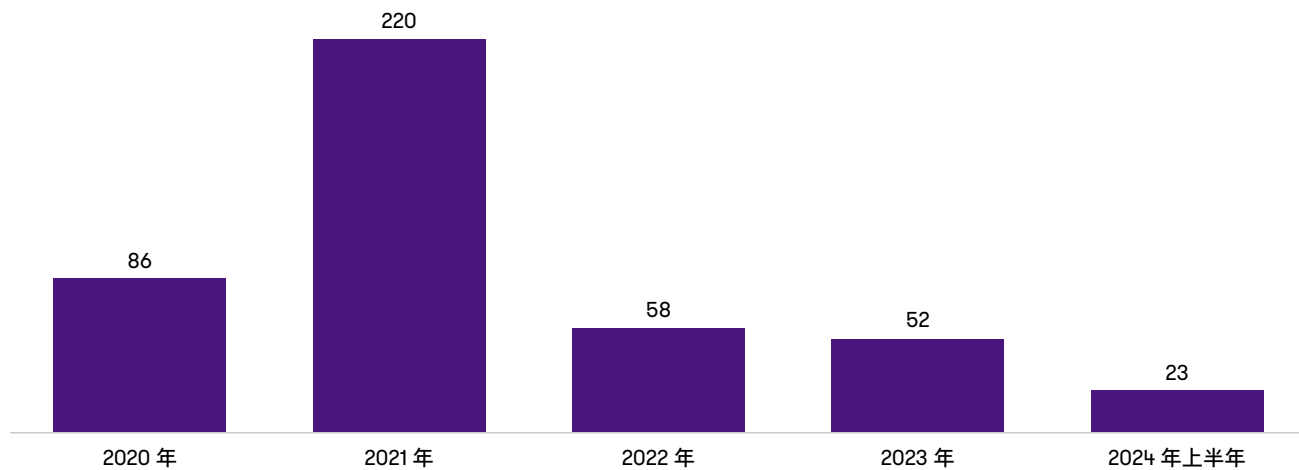
2024 年

- 第四届 ECEA 东亚电竞锦标赛中国队问鼎团体冠军

# 国内游戏行业投融资

## 国内近年来投融资行业的变动

国内游戏投融资数量



资料来源：根据游戏陀螺统计

- 如上表所示，2021年游戏行业投融资的高峰，原因一方面是元宇宙、VR概念兴起；另一方面是腾讯、B站、抖音、快手等企业为产品布局游戏领域，通过投资的方式快速拓展游戏团队
- 而2022年开始，游戏行业投融资迅速下降，主要系宏观经济下行，游戏产业因为估值过高、营收不稳定、退出机制不完善、研发投入巨大等原因，大型投资机构及互联网大厂为应对不确定的市场风险，采取提高现金储备或聚焦核心业务举措
- 在此条件下，投资人对游戏产业的投资更加谨慎和挑剔，具备（1）独特创意和优秀内容的项目，如2024年爆火并极具中国特色的《黑神话：悟空》，（2）融入高新科技技术（如AI）等特点的游戏，更容易获得投资人的青睐

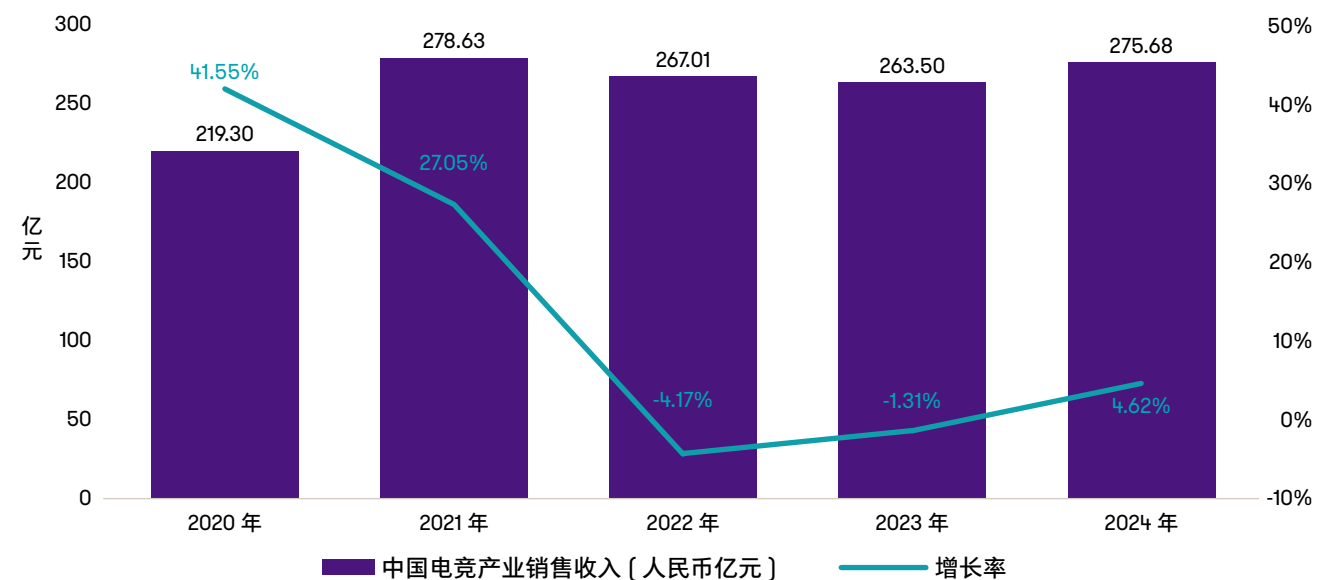
- 如下表中投资案例所示，虽然2024年游戏领域投资数量进一步减少，但对于涉及**高科技**（如涉及AI技术、虚拟现实技术）游戏、**高品质及大制作**（如3A游戏）游戏仍能获得投资人的青睐。**内容，创意和差异化**将是未来游戏行业竞争的核心要素

## 2024年国内游戏重要投融资事件

获投对象	投资公司	代表项目 / 公司介绍	投资金额	融资轮次
露珠游戏	诗悦网络 (奇幻网络)	发行《双钥》《暮色双城》	未披露	战略投资
Remedy Entertainment	腾讯	《马克思·佩恩》系列游戏	未披露	增持股份
银河派 π	嘉裕资本	主打“运动+游戏”模式	数千万美元	A轮
网元圣唐	腾讯	《白荆回廊》《古剑奇谭4》	未披露	收购
奇酷网络	百度高管与天使投资人	AI游戏	500万元人民币	天使轮
萨罗斯	腾讯	字节旗下「江南」「引力」工作室	未披露	战略投资
杭州十字星	美图秀秀	《螺旋园舞曲》《螺旋园舞曲2》	未披露	战略投资
苏州云霜网络	吉比特	《镇邪》	未披露	增持
5EGAME	红杉中国, 汉口基金	旗下5EGAME平台	5600万元人民币	天使轮
元绎娱乐	IDG资本, 祖龙娱乐	在研AI驱动的开放世界射击	1000万美元	A轮
广州汉特网络	诺惟创投	《失落城堡》开发商	未披露	战略投资
潮玩国度	诺惟创投	三消《潮玩国度 ART TOY KINGDOM》	1000万美元	战略投资
A-SOUL及虚拟艺人	乐华娱乐	虚拟偶像	3000万元	收购
有爱互娱	中国儒意	RPG、策略游戏	2.59亿元人民币	收购
上海巴哈	腾讯	二次元游戏开发	未披露	增持股份
Build A Rocket Boy	GalaxyInteractive, 网易等	《EVERYWHERE》3A开放世界	1.1亿美元	D轮
Mon Studios	Animoca Brands等	游戏开发商	135万美元	战略投资
Halfbrick Studios	A&T Capital, Animoca Brands等	《水果忍者》《火箭喷射》	2000万美元	天使轮

# 行业及市场概览 - 中国电竞产业规模

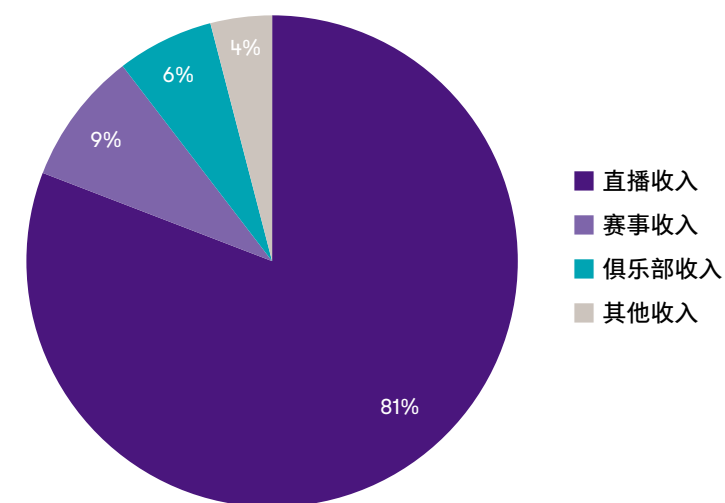
## 电竞产业收入变动



资料来源：2024年中国游戏产业报告，中国音协与数字出版协会电子竞技工作委员会

2024年，中国电子竞技产业实际销售收入为275.68亿元，同比增长4.62%，较2023年有所回暖

## 2024年中国电子竞技产业收入构成



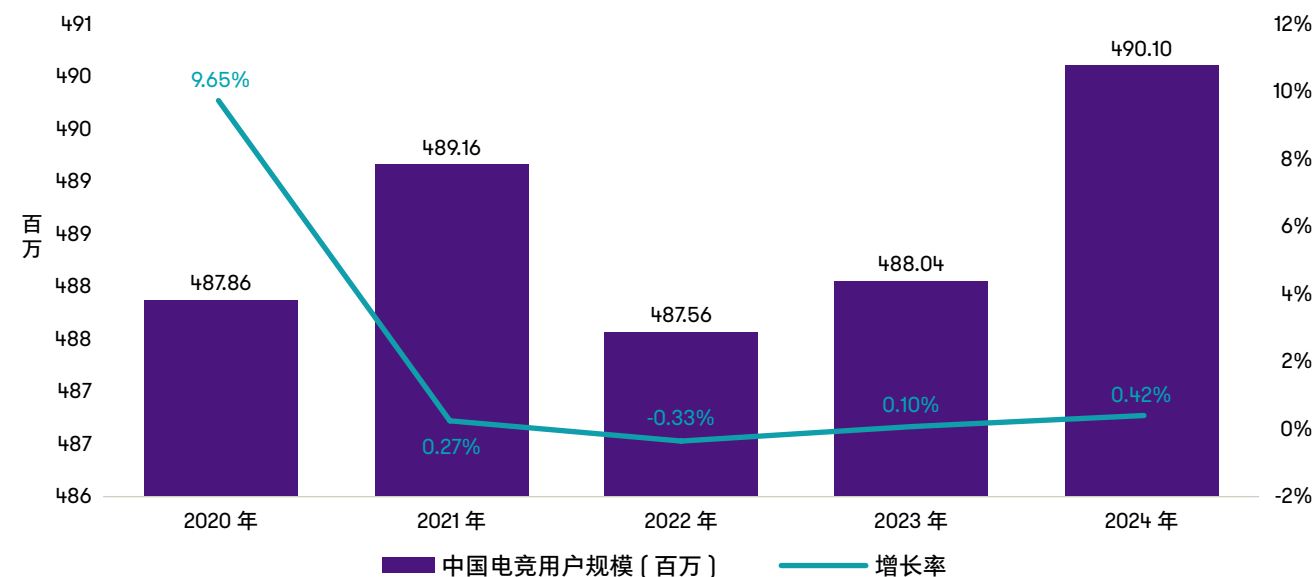
资料来源：2024年中国游戏产业报告，中国音协与数字出版协会电子竞技工作委员会

2024年中国电子竞技产业收入贡献率最高的板块仍为直播收入，占2024年总收入比为81%。赛事、俱乐部及其他收入占比分别为9%、6%、4%

注：广告收入系电子竞技产业的主要收入来源，但其在上述图中未单独列示，其收入分布在直播收入、赛事收入、俱乐部收入中

# 行业及市场概览 - 中国电竞产业用户及使用硬件

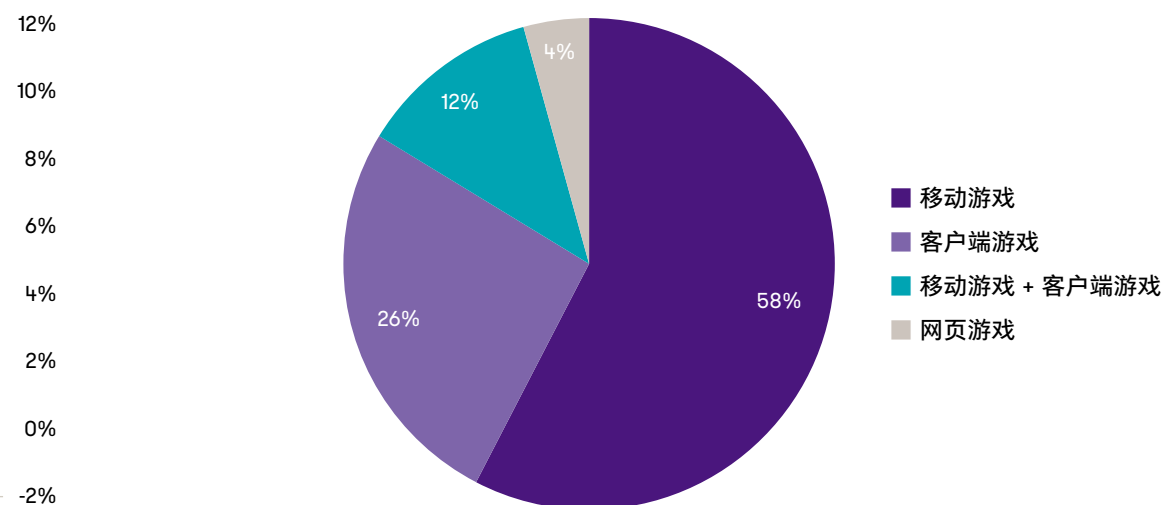
## 电竞用户规模



资料来源：2024年中国游戏产业报告，中国音响与数字出版协会电子竞技工作委员会

2024年，中国电子竞技用户规模为4.90亿人次，同比增长0.42%。2020年电竞用户规模实现快速增长（同比增长9.65%），而后几年我国电竞用户数量变动并不显著，基本保持稳定

## 电竞游戏使用硬件占比



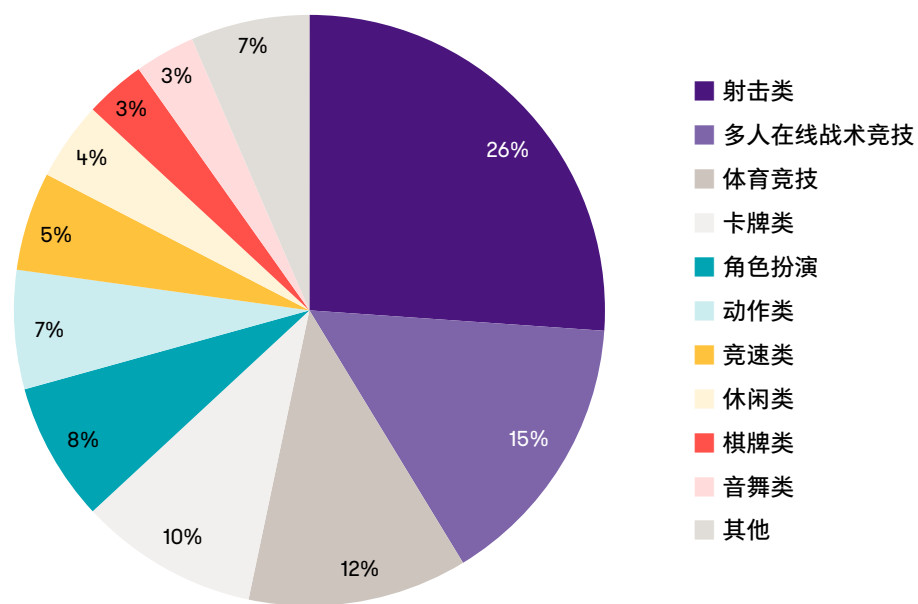
资料来源：2024年中国游戏产业报告，中国音响与数字出版协会电子竞技工作委员会

移动游戏主要系在手机，平板电脑等移动设备上开展的游戏，如王者荣耀；客户端游戏主要系在电脑上开展的游戏，如英雄联盟

移动游戏因为其便捷性及门槛低等特点，用户的受众群体大，对整体收入贡献率最高（58%）。客户端游戏占比为26%，融合移动和客户端游戏两种版本的电竞游戏占比12%，网页游戏占比4%

# 行业及市场概览 - 中国电竞产业玩法类型

## 2024 年中国电竞游戏主要玩法类型占比

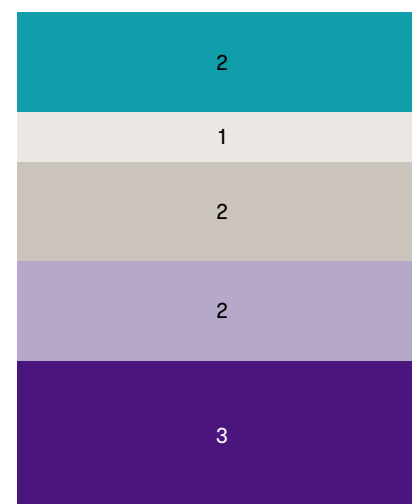


资料来源：2024 年中国游戏产业报告，中国音协与数字出版协会电子竞技工作委员会

2024 年，中国电子竞技游戏中，射击类（如和平精英、穿越火线）、多人在线战术竞技类（如王者荣耀、英雄联盟）、体育经济类（如 2K、实况足球）游戏系数量的游戏类型

## 2024 年电子竞技游戏流水排名情况

### 移动端电子竞技游戏流水 TOP10



■ 射击类 ■ 多人在线战术竞技 ■ 棋牌类 ■ 动作类 ■ 其他

资料来源：2024 年中国游戏产业报告，中国音协与数字出版协会电子竞技工作委员会

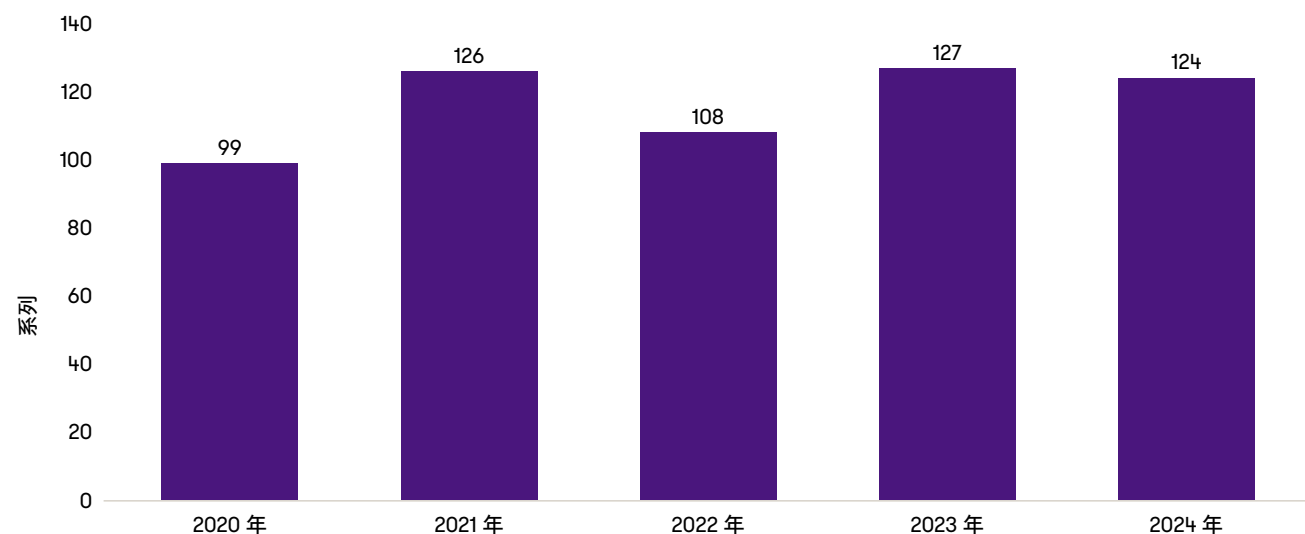
### 客户端电子竞技游戏流水 TOP10



2024 年，无论在移动端还是客户端，射击类游戏均系流水贡献最多的类型

# 行业及市场概览 - 中国电竞赛事及电竞俱乐部

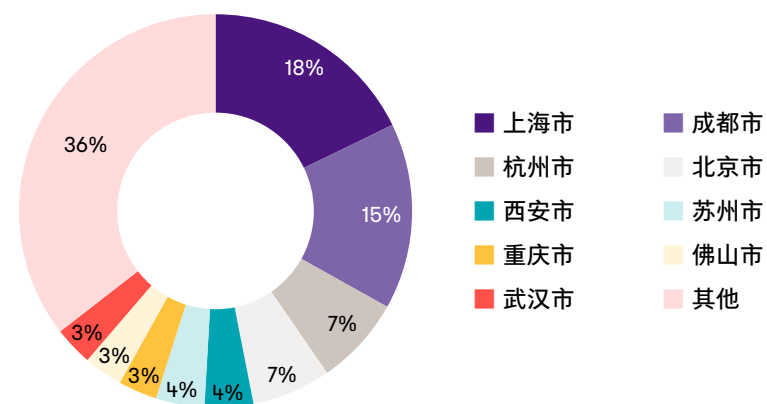
## 中国电竞赛事举办数量



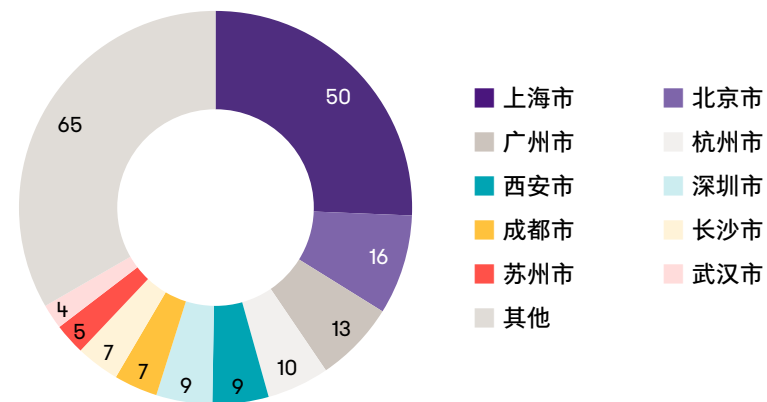
资料来源：2024年中国游戏产业报告，中国音响与数字出版协会电子竞技工作委员会

2024年省级以上，职业选手参与的**非表演类**中国电竞赛事共计124项，2023年127场次。对比其他较为成熟及受众较广的体育竞赛，如马拉松（根据中国田径协会公布的数据，2023年全国范围内共举办800人以上规模路跑赛事699场，总参赛人次为605.19万人次），可以看出电竞赛事的普及程度仍然有限。但随着年轻人口的年龄增长，以及群众对电子竞技的接受度逐步提升，未来电子竞技发展貌似仍有巨大空间

## 2024年中国线下电竞赛事举办城市分布



## 中国电竞俱乐部城市分布（家）



资料来源：2024年中国游戏产业报告，中国音响与数字出版协会电子竞技工作委员会

- 无论从电竞俱乐部数量，还是电竞赛事举办数量来看，上海市均居于头部位置，据上海交通大学发布的《2023全球电竞之都评价报告》，**上海**超越美国洛杉矶，首次登顶全球电竞之都
- 国内一线城市（如北京、上海、广州）及新一线城市（如杭州和成都）在电竞产业的发展方面明显领先于其他城市 and 地区

# 行业政策法规 (1/2)

时间	发布单位	法规名称	法规内容
2021/8/30	国务院	《国家新闻出版署关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》 <sup>①</sup>	<ul style="list-style-type: none"><li>严格限制向<b>未成年人</b>提供网络游戏服务的时间。自本通知施行之日起，所有网络游戏企业<b>仅可在周五、周六、周日和法定节假日每日20时至21时向未成年人提供1小时网络游戏服务</b>，其他时间均<b>不得以任何形式</b>向未成年人提供网络游戏服务</li><li>严格落实网络游戏用户账号<b>实名注册和登录要求</b>。所有网络游戏必须<b>接入国家新闻出版署网络游戏防沉迷实名验证系统</b>，所有网络游戏用户必须使用真实有效身份信息进行游戏账号注册并登录网络游戏，网络游戏企业不得以任何形式（含游客体验模式）向未实名注册和登录的用户提供游戏服务</li></ul>
2021/5/6	文化和旅游部	《“十四五”文化产业发展规划》	<ul style="list-style-type: none"><li>优化重点文化行业供给、改善文化消费环境。促进<b>电子竞技与游戏游艺行业融合发展</b>，鼓励开发沉浸式娱乐体验产品</li></ul>
2022/7/18	商务部等 27 部门	《关于推进对外文化贸易高质量发展的意见》	<ul style="list-style-type: none"><li>支持数字艺术、云展览和沉浸体验等新型业态发展，积极培育网络文学、网络视听、网络音乐、网络表演、网络游戏、数字电影、数字动漫、数字出版、线上演播、<b>电子竞技</b>等领域出口竞争优势，提升文化价值，打造具有国际影响力的中华文化符号</li></ul>
2023/4/18	苏州市相城区文化体育和旅游局	《相城区电竞产业健康发展三年行动计划（2023-2025 年）》	<ul style="list-style-type: none"><li>聚焦数字经济时代产业创新集群建设要求，加快构建业态完善、充满活力的<b>电竞产业生态圈</b></li><li>助力苏州打造“<b>国际电竞名城</b>”，以打造长三角乃至全国电竞产业高地，提出引育电竞俱乐部、电竞企业，培育本土 IP 电竞赛事体系等目标</li></ul>
2023/11/1	文化和旅游部	《互联网上网服务行业上云行动工作方案》	<ul style="list-style-type: none"><li>积极探索上网服务行业“存储上云”“算力上云”降本增效运营模式，建设一批上云创新场所，不断向全行业和<b>电竞酒店</b>等领域进行复制推广，切实降低上网服务场所的投资、运营、管理成本，提升上网服务消费者的体验感、舒适度、安全性</li><li>探索云服务向多元场景应用推广。鼓励上云服务技术向<b>电竞酒店</b>、星级饭店等领域拓展。鼓励和支持行业开展上云推介、云服务场所<b>专项电竞赛事等活动</b></li></ul>

①：虽然未成年人防沉迷政策使得各游戏厂商的未成年人游戏时长和未成年人总流水大幅下降，但由于未成年人对于整体营收的贡献十分有限，因此整体影响不大

# 行业政策法规 (2/2)

时间	发布单位	法规名称	法规内容
2023/7/22	上海市人民政府办公厅	《立足数字经济新赛道推动数据要素产业创新发展行动方案(2023-2025年)》	<ul style="list-style-type: none"><li>建设虹桥国际开放枢纽全球数字贸易港。积极培育创作者经济,支持人工智能生成内容、多频道网络等生产新模式,发展<b>电竞运营</b>、<b>电竞教育</b>、动漫等新文创产业,推动优秀文创作品出海。</li></ul>
2024/3/26	成都高新区管委会	《成都高新技术产业开发区加快数字经济产业重点领域高质量发展若干政策》	<ul style="list-style-type: none"><li>支持数字文创产业发展,包括<b>支持游戏产品研发上线及赛事转化</b>、支持游戏企业海外测试发行、支持顶尖<b>电竞赛事</b>、支持<b>电竞俱乐部</b>加快发展、支持<b>电竞场馆</b>建设运营等内容。</li><li>支持数字经济产业生态构建,加快数字经济产业人才聚集。鼓励电竞企业、行业组织建设<b>电竞行业认证平台</b>。</li></ul>
2024/4/23	济南市人民政府办公厅	《济南市促进电竞游戏产业发展行动计划(2024—2026年)》	<ul style="list-style-type: none"><li>将于立足济南市比较优势,打造功能齐全、设备完善、可承接高水平<b>电竞赛事和专业训练的竞赛场馆</b>,引培头部企业,举办国际国内电竞顶级赛事和本地品牌赛事,形成一批“<b>电竞+</b>”典型应用场景,将济南市打造为黄河流域<b>电竞名城</b>。</li></ul>
2024/8/3	国务院	《关于促进服务消费高质量发展的意见》	<ul style="list-style-type: none"><li>8月3日,国务院印发《关于促进服务消费高质量发展的意见》。该意见旨在推动服务消费迈向更高水平。该意见强调了数字化在提升生活质量中的关键作用,提倡构建智慧化的消费环境,如智慧商圈、智慧街区和智慧门店,以创新消费场景。同时,鼓励探索“互联网+”在医疗、教育领域的应用,促进无人零售、自提柜、云柜等新兴零售业态的扩展,以及对<b>电子竞技</b>、社交电商、直播电商等新兴领域的支持。</li></ul>
2024/8/23	国家市场监督管理总局、国家标准化管理委员会	《电子竞技场馆运营服务规范(GB/T 44456-2024)》	<ul style="list-style-type: none"><li>正式批准发布,为电子竞技场馆的建设和运营提供了标准化指导,将全面促进<b>电子竞技行业</b>的健康发展。</li></ul>
2024/11/4	中国通信工业协会电子竞技分会	《电子竞技陪练师团体标准》《游戏陪玩师团体标准》等相关标准出台	<ul style="list-style-type: none"><li>诸如《<b>电子竞技陪练师团体标准</b>》,《<b>游戏陪玩师团体标准</b>》等相关标准陆续出台,明确在<b>游戏陪练陪玩领域</b>,从事游戏陪练陪玩师的相关正式职业准则。</li><li>“游戏职业技能认定考试平台”等具体认定平台上线,通过考核获得相关职业技能认定证书,并且联合相关平台及企业展开合作,为考证人员提供实际的就业机会,从而为<b>电子竞技及其衍生行业</b>输送更多的优质人才,为职业技能认定提供科学依据。</li></ul>

# 行业趋势分析 (1/2)

## 主要趋势

## 描述

## 客户的挑战

### 电竞行业已进入成熟期，在多重大利好政策下有序发展，但整体增速放缓

- 我国自 2016 年开始对电子竞技提出促进发展的政策导向后，国务院及国家体育总局陆续出台政策文件鼓励电子竞技产业的开展。以杭州市为例，借助亚运会契机，杭州在新一轮动漫游戏产业支持政策中，首次纳入电竞产业，并提出到 2025 年，初步建成国际动漫之都、电竞名城
- 2020 年-2024 年中国电竞产业销售收入分别为 219 亿元、279 亿元、267 亿元、264 亿元和 276 亿元。由此可见，2022 年前电竞行业增速较快；2022 年起受到疫情、国内外宏观经济发展形势和游戏市场降温等影响出现负增长，但电竞产业收入在经历连续两年下滑后在 2024 年重回增长轨道，直播、赛事和俱乐部收入均有明显增幅
- 随着 2024 年电竞游戏新产品和新品类的出现，以及电竞世界杯和上海 Major 等顶级赛事的成功举办，吸引了更多社会公众的关注，预计未来电竞用户规模还会有一定的增长空间

- 如何应对电竞行业增速放缓现状及未来政策监管趋严的风险
- 在电竞行业增速放缓的大背景下，在通过收购、合资、投资等方式进入产业上下游时，是否充分了解投资标的的市场竞争能力

### 电竞逐步成为年轻群体的新时代生活方式，带动全民娱乐、引领潮流文化、塑造新兴消费场景

- 互联网基因浓郁的电竞在发展过程中不断突破固有的边界，不仅实现了从电子游戏向体育项目的转化，也实现了从小众娱乐向流行文化的跃迁。随着电竞的全民化普及和社交化流行，电竞逐渐成为当代年轻群体重要的生活方式
  - **带动全民娱乐**：2024 年我国电竞收入中约 58% 来源于移动游戏平台，移动游戏的低门槛和便捷性让社会大众都能享受电竞的乐趣。大众化赛事的快速发展塑造了新的全民娱乐方式
  - **引领潮流文化**：电竞带动年轻群体社交，引申出的电竞梗和潮流热词不仅创造了新的交流方式，也是潮流文化的一部分
  - **创造新兴消费场景**：用户的电竞 IP 认同，让其对电竞的产品、服务有更强的消费意愿。电竞与酒店、餐饮、旅游等线下场景的融合带来全新的消费体验，联名产品、共创内容、主题活动、沉浸体验等多元化的创新合作模式正在被持续开发

- 从业务判断上看，如何抓住电竞产业与传统行业跨界合作机会，实现流量变现
- 布局电竞产业下游投资时，是否充分识别潜在的业财风险

### 新兴技术助力电竞数字化

- 5G、AR/VR、AI、物联网、云计算等新兴技术能力为电竞领域的数字化发展赋能，目前上述新兴技术已广泛应用于电竞游戏、电竞赛事、电竞直播等场景。前沿科技在电竞产业及衍生业态的落地不仅有助于探索产业新模式、拓宽产业发展新空间，也能够优化和提升电竞用户的消费体验，释放“电竞+”模式的经济效益。部分应用场景如下：
  - **5G**：具备大带宽、低延时、多连接的特点，可以极大地优化电竞赛事中的网络环境，充分降低网络延时对职业选手发挥的客观影响，提升赛事的对抗质量与直播质量，配合 VR、AR 等新型观赛媒介大幅提升观众的观赛体验
  - **AI**：可用于（1）赛事数据分析，帮助分析选手表现、战术优化及游戏中的实时趋势，提升观众的观看体验；（2）智能训练工具，帮助电竞选手进行个性化训练，提升选手的竞技水平；（3）辅助游戏开发，加速游戏内容的创作过程，提升游戏的互动性和可玩性

- 电竞行业快速变化的用户需求和市场趋势
- 快速技术迭代风险；多技术融合应用的技术复杂性和市场不确定性
- AI 技术依赖大量的数据采集和分析，可能引发数据隐私和安全问题

# 行业趋势分析 (2/2)

## 主要趋势

## 描述

### 电竞赋能传统文化传播，助力中国文化出海

- 电竞的数字化特征和用户影响力，使其越来越成为文化推广和文化交流的重要载体。随着我国电竞产业的快速发展，电竞产业模式已由最早的“引进来”往自主研发和自主创新转变，越来越多的游戏开放商开始注重游戏内容与文化的结合，展现中国电竞特色。中华传统文化通过剧情故事、人物形象、美术风格、音乐声效等形式融入电竞游戏和电竞赛事。例如，《王者荣耀》加入中国传统神话、历史人物
- 同时，《王者荣耀》、《无尽对决》、《永劫无间》、《PUBG Mobile》等特色国产电竞游戏和相应电竞赛事的出海，以及杭州亚运会等电竞项目比赛，均为展现中华文化的重要舞台

### 电竞职业化和教育体系建设加深

- 随着电竞行业的职业化发展逐步深入，电竞职业俱乐部和管理团队逐步完善，电竞教育体系也在持续建设中
  - **职业联赛与战队的规范化**：国内《英雄联盟》职业联赛（LPL）、《王者荣耀》职业联赛（KPL）等已经形成了成熟的联赛体系，比赛周期、规则和奖金等方面都实现了标准化。电竞俱乐部/战队也逐步实现了职业化，不仅注重选手的竞技能力，还考虑选手的职业生涯规划、品牌形象以及媒体和粉丝互动等方面
  - **电竞选手的职业化**：电竞选手从入队到退役，形成了相对规范的职业发展路径；俱乐部也为职业选手提供职业化管理与支持
  - **电竞教育体系的建设**：国内部分高校已经开设电竞专业以培养电竞人才，许多专业的电竞培训机构和在线教育平台也应运而生。随着电竞教育的发展，行业认证和资格证书开始出台。2021年2月，人社部等颁布了包括“电子竞技员”在内的13个全新的国家职业技能标准，实现了电竞职业教育与国家官方技能认定的正式挂钩

## 客户的挑战

- 通过收购、合资、投资等方式进入电竞产业上游企业时，是否充分考虑内容版权归属、技术壁垒等风险
- 跨国市场的文化适配性，文化差异可能导致出海发展受阻
- 电竞职业化带来更多的基础设施、俱乐部运营成本、培训支出等资本投入，且投资回报周期较长，电竞行业增长放缓、观众流失等因素可能导致较高的财务风险
- 电竞教育体系目前缺乏专业教育人才，如何平衡教育投入与回报

# 尽调常见风险提示 (1/2)

序号	问题点	致同观点
1	对头部战队、头部主播的重大依赖风险	<ul style="list-style-type: none"><li>• 监管、市场、消费者需求变化等原因给电竞行业带来较大的风险及不确定性，战队头部选手或头部游戏主播的个人行为也会影响自身的变现价值，如一游戏战队对单一战队，或 MCN 公司或平台对单一主播依赖度高，可能导致抗风险能力较差</li><li>• 如游戏战队队员状态下滑或者退役、头部主播个人问题受到限制，将极大的影响其变现能力</li><li>• 故我们发现，众多电子竞技战队，会在多个游戏布局战队，如 AG 电子竞技俱乐部旗下拥有穿越火线分部、穿越火线：枪战王者分部、王者荣耀分部、CS: GO 分部、和平精英分部、逆战分部、QQ 飞车手游分部、使命召唤手游分部等多个分部；对于 MCN 机构等，除了头部游戏主播外，会通过招募或者自我培育新主播的方式降低风险</li></ul>
2	个税风险	<ul style="list-style-type: none"><li>• 主播偷税、漏税行为不仅存在大额罚款风险，同时会面临封号、封杀等风险，亦会对主播的声誉产生影响；上述风险将会直接影响甚至夭折主播的变现能力和商业价值</li><li>• 我们建议投资人在进行游戏战队、MCN 机构时，重点对头部主播的个人涉税风险进行调查，并考虑咨询个税方面的专家的建议，同时我们建议在投资协议中获取保护性条款</li></ul>
3	电竞俱乐部大额的转会支出及其他运营费用	<ul style="list-style-type: none"><li>• 电竞俱乐部的收入与其竞技表现呈现强相关的关系，但电竞俱乐部如需保持较强的竞争力，可能需要大额资金买入头部电竞选手，不合理的高额的转会费可能会影响电竞俱乐部的盈利能力；同时，电竞选手高水平的工资及报酬同样可能给电竞俱乐部带来负担</li><li>• 我们建议投资人在投资前对目标电竞俱乐部的盈利能力详尽的分析和研判，识别其收入的主要驱动因素，以及亏损的主要原因</li></ul>

# 尽调常见风险提示 (2/2)

序号	问题点	致同观点
4	产业增长放缓风险	<ul style="list-style-type: none"><li>根据 2024 年中国游戏产业报告，2021 年至 2024 年，中国电子竞技产业实现的销售收入分别为 279 亿元、267 亿元、264 亿元和 276 亿元，整体保持相对稳定的状态，整体增量并不明显，且在 2023 年出现一定程度的下降；同时，电子竞技用户规模从 2021 年至 2024 年均稳定在 4.9 亿人。故整个行业目前并未出现快速的增长</li><li>因为，如一家电竞相关的公司试图加入市场或者挤占其他机构的市场份额，可能会受到其他公司的抵抗或者反制措施。故投资人在投资电竞行业公司时，除了需要评价和分析该行业未来的增长趋势，同时需要评判被投资公司的市场竞争能力</li></ul>
5	政策风险	<ul style="list-style-type: none"><li>我国自 2016 年开始对电子竞技提出促进发展的政策导向后，推出了数个政策文件鼓励电子竞技产业的开展。然而这些政策具有导向性，具体地方政策的出台、实施在不同的地区差异显著，我国直接出台电子竞技政策和规划的省份较少，资源配置较不合理</li><li>故投资人在投资是需关注当地产业政策对电子竞技行业的扶持情况</li></ul>
6	游戏开发知识产权相关涉诉问题	<ul style="list-style-type: none"><li>电竞产业推出的主要产品就是非实体化的互联网产品——网络游戏，其主要涉及的就是与游戏设计相关的知识产权问题。故尽职调查期间，需要着重关注的是游戏开发设计的著作权及不正当竞争的涉诉问题审查。该类侵权往往高度模仿原游戏的游戏模式、实质玩法及基础规则，而仅仅改变人物、皮肤、情节及音乐设置</li></ul>



## 致同咨询中国信息技术行业研究小组

### 行业领导合伙人

陈敬文

邮箱 kevin.chan@cn.gt.com

### 小组成员

徐昉晗 高级经理

邮箱 bright.xu@cn.gt.com

张慧琳 高级经理

邮箱 celine.zhang@cn.gt.com

任建东 经理

邮箱 donald.ren@cn.gt.com

张龔 经理

邮箱 adam.zhang@cn.gt.com

刘访 经理

邮箱 candice.liu@cn.gt.com

谢黛滢 经理

邮箱 blair.xie@cn.gt.com

张晶晶 经理

邮箱 ellen.zhang2@cn.gt.com



Grant Thornton  
致同

© 2025 致同会计师事务所（特殊普通合伙）版权所有

致同会计师事务所（特殊普通合伙）是与致同国际有限公司（Grant Thornton International Ltd.）相关联的独立成员所。

“Grant Thornton（致同）”是指 Grant Thornton 成员所提供审计、税务和咨询等服务时所使用的品牌，可按语境指代一家或多家成员所。致同国际有限公司不以自身名义提供服务。致同国际有限公司及致同全球组织中的每一家成员所及其关联机构均为独立的法律实体，彼此间不存在任何义务，也不为彼此的行为或疏漏承担任何责任。

出版物所含信息仅作参考之用。致同会计师事务所（特殊普通合伙）不对任何依据本出版物内容所采取或不采取行动而导致的直接、间接或意外损失承担责任。