

RNG 夺冠背后：中国电竞 2022 年或迎来新一轮增长

本报记者 许心怡 吴可仲 北京报道

近日，在韩国釜山举办的 2022 英雄联盟季中冠军赛(MSI)决赛中，代表中国 LPL 赛区出战的 RNG 战队以 3:2 击败韩国 LCK 赛区的 T1 战队，夺得第三个 MSI 冠军。继 2021 年 11 月 EDG 夺冠后，RNG 夺冠又一次在中国互联网“刷屏”，一度占据热搜前三位。

移动游戏占主导

2021 年中国电竞市场规模约 1673 亿元，其中超过一半来自移动电竞游戏市场。

上述《报告》指出，电竞游戏销售收入是电竞市场的主要收入来源。与 2020 年相比，2021 年中国电竞游戏市场收入的增幅缩减了 42%，原因之一是受到整体游戏市场的影响。

事实上，目前中国电竞与游戏行业在多方面呈现出相似的特征：除了收入和用户规模增长都到达瓶颈以外，二者目前均以移动游戏产品为主导。

《报告》显示，中国移动游戏市场实际销售收入 2255.38 亿元，同比增长 7.57%，占国内游戏市场总收入比重达 76.06%。客户端游戏占比 19.83%。

另据艾瑞咨询《2022 年中国电竞行业研究报告》，2021 年中国电竞市场规模约 1673 亿元，其中超过一半来自移动电竞游戏市场，该细分市场规模达 883 亿元。端游电竞市场占比最小，为

MSI 是拳头游戏于 2015 年增加的全球性赛事，是《英雄联盟》每年中旬的全球最高规格赛事。据悉，《英雄联盟》最初于 2011 年开始举办全球赛事，迄今已有 10 余年。在这期间，来自中国的战队在各大赛事中崭露头角，加上电子竞技员和电子竞技运营师正式入围新职业名单、“电竞入亚”等事件，电竞文化的社会影响力不断扩大，中国电竞产业正在发展、蜕变。

21.8%。由赛事、直播、衍生品等环节构成的电竞生态市场占比 25.4%，已经连续两年超过端游电竞市场。

产品方面，头部移动游戏也是热门电竞开播内容。艾瑞咨询报告显示，2021 年中国电竞游戏热门开播内容前 8 名中，有一半是移动游戏产品：《王者荣耀》和《和平精英》分别位居第一和第二，《英雄联盟手游》和《金铲铲之战》系老牌电竞游戏《英雄联盟》的衍生手游产品。端游产品中，《英雄联盟》《CS:GO》《穿越火线》均为耕耘近 10 年的老产品，《永劫无间》系网易 2021 年发布的冷兵器多人竞技产品，在网推推行电竞化的思路下，出现在榜单中也不意外。

电竞是一种利用电子设备作为运动器械进行的对抗运动，在操作受限的移动设备上体验感不如端游，为何会出现移动电竞成

中国音数协游戏工委发布的《2021 年中国游戏产业报告》(以下简称“《报告》”)显示，2021 年，中国电子竞技游戏市场实际销售收入 1401.81 亿元，比 2020 年增加了 36.24 亿元，同比增长 2.65%；中国电子竞技游戏用户规模达 4.89 亿人，同比增长 0.27%。报告预计，在“电竞入亚”和《英雄联盟》总决赛夺冠背景下，电竞行业在 2022 年或将迎来新一轮增长。

主流的情况？

艾瑞咨询高级分析师吴宝康对《中国经营报》记者表示，移动电竞的优势体现在用户规模、黏性方面。“操作性限制也是它的优势，能够让玩家低门槛参与到电竞活动之中，享受电竞的乐趣。”同时，移动设备带来的社交属性、门槛低、用户基数大等特点吸引着更多游戏主播开播移动电竞游戏。

吴宝康还表示，就赛事收入和影响力而言，端游电竞更具优势。艾瑞咨询报告显示，从 2021 年热门观看的电竞游戏内容看，端游电竞的直播观众互动表现更好，吸引了更多观众发送弹幕。吴宝康还指出，赛事观看量、商业化收入、媒体关注度等方面，端游电竞目前的表现也相对较好。“这与对抗性有关，端游电竞的操作要求能提高赛事的精彩程度和观赏性。”

游戏公司渗透电竞

游戏公司可以通过职业赛事和大众赛事并行扩大玩家群体。

中国电竞行业目前呈现出游戏公司牵头的特点。一些游戏公司并不局限于产业链上游提供游戏产品，而以开展业务、投资等方式参与到电竞行业中。

网易于 2018 年宣布启动网易电竞 NeXT。该赛事官网介绍，NeXT 即 NetEase Esports X Tournaments，是网易游戏旗下首个集合多款热门游戏的专业电竞赛事，通过线上预选赛以及线下决赛的形式，为网易游戏爱好者提供参与、观赏以及游戏文化沉浸式体验的综合性电竞赛事活动。官网显示，《梦幻西游》《阴阳师》《哈利波特·魔法觉醒》《第五人格》等不同类型的游戏均有过历史赛程。

网易还将电竞化思路用于出海战略。在东南亚市场，网易将战术竞技手游《终结战场》打造成系列赛事，建立了职业联赛、城市赛、网吧与社区赛三层竞技体系；在欧美市场，网易的《The Lord of the Rings: Rise to War》(指环王：战争崛起)则搭载了“赛季制地缘战略玩法”。

腾讯于 2010 年前后开始布局电竞业务，《英雄联盟》职业赛事 LPL 是该公司最为核心的电竞赛事。手游《王者荣耀》发布后，腾讯

也推出相应的 KPL 职业联赛。目前，LPL 和 KPL 当属国内热度最高的电竞赛事。

2021 年底，腾讯旗下的天美工作室启动了子品牌天美电竞。天美工作室旗下拥有《王者荣耀》《QQ 飞车手游》《使命召唤手游》等多款游戏。天美电竞成立，意味着其整个电竞业务确立了属于自己的团队体系。

完美世界电竞是电竞产品《DOTA2》《CS:GO》在中国大陆的独家运营商，于 2021 年举办了《DOTA2》冬季职业巡回赛-中国联赛(DPC)、2021 RMR 亚洲区春季赛-完美世界《CS:GO》联赛第一赛季(PWLS1)等赛事，以及首届完美电竞嘉年华。完美世界还与 Valve Corporation 达成战略合作，成为 Steam 在中国大陆的唯一运营商。

信达证券传媒互联网及海外首席分析师冯翠婷对记者表示，电竞赛事过程中，游戏画面和操作特点向观众充分展现，吸引他们购买游戏，从而反哺游戏销售业务。“电竞观赏门槛并不高，没有玩过游戏的观众们也只需明白谁率先冲过终点线或击败敌人，谁就是最后的赢家。”她以

《英雄联盟》为例介绍，由于 LPL 联赛不断升级以及 IG 首夺 S 赛冠军的带动，游戏上线超过 5 年仍吸引着大量老玩家回归和新玩家入场，这种热情在 2021 年 EDG 夺冠后复燃。

冯翠婷进一步表示，游戏公司可以通过职业赛事和大众赛事并行扩大玩家群体，网易、腾讯的多款游戏已经成为例证。专业的职业联赛给俱乐部和选手营造了稳定的发展环境，保证了赛事的高竞技性，但同时也造成行业发展上下不均的问题。网易的职业联赛、城市赛、网吧与社区赛三层竞技体系可以让赛事以及游戏向更多下沉市场靠拢，这种“轻竞技、重参与”的赛事定位，可以让大众参与度更高，更有利于市场的开拓。

就国内电竞市场的发展状况而言，冯翠婷认为其尚处初级阶段，且资本对电竞行业仍持较保守的态度，电竞市场主要收入来自少数头部产品。她认为，正是这些企业举行的各类拓展用户的赛事加速推动国内电竞行业的发展，而赛事中游戏的操作性、竞技性只有在游戏发展起来、有能力举办高等级赛事后，才能得到保证。

面临诸多不确定性

电竞观赏的核心是竞技、操作，而人才培养则是电竞行业中的重要一环。

中国电竞行业还面临着其他不确定因素。《报告》认为，中国电子竞技游戏市场收入增速放缓，除了受整个游戏行业发展趋势左右外，新冠肺炎疫情冲击也是原因之一。与游戏行业不同，电竞市场依赖线下。《报告》指出，2021 年持续受到疫情影响，重要电竞赛事线下活动减少，而线上模式很难实现商业变现。

此次 MSI 赛事中，RNG 就以线上参赛的方式与“东道主”韩国队进行较量。5 月 13 日，在 RNG 已经取得 3:0 成绩的情况下，《英雄联盟》赛事官方突然表示，上海战队基地与釜山赛场存在网络延迟和设备环境差异，RNG 所参与的比赛出现了未曾预料的对阵双方延迟不同的情况，官方决定有 RNG 出赛的所有三场比赛进行重赛。此事引起中国观众强烈愤慨，“RNG 重赛”这一话题登上微博热搜。

最后 RNG 顶着更大的赛程压力完成重赛。

电竞赛事是否可能转移到线上举办？易观互娱行业资深分析师廖旭华给出否定答案。他表示，电竞要实现体育化，就必须深入城市、深入社区，这样才能构建用户基础，提供更多商业机会。就技术方面而言，他认为还不具备发展线上电竞的条件，线下活动限制减少之后，电竞一定会继续回到线下。“可能在很远的未来可以实现全线上，但是现在还看不到要多久。”

电竞观赏的核心是竞技、操作，而人才培养则是电竞行业中的重要一环。廖旭华介绍，目前电竞选手发展的主要路径是高玩-试训-晋升：“首先需要成为一名全国领先的玩家，然后就会收到俱乐部的试训邀请，通过试训选拔之后就会开始职业化培训，最终逐步晋

升成一线选手。”

2021 年，国家新闻出版署印发《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》，其中要求“所有网络游戏企业(可在周五、周六、周日和法定节假日每日的 20 时至 21 时向未成年人提供 1 小时服务”。

上述政策是否会影响到电竞人才的培养？对此，廖旭华认为，会有影响，但利大于弊。“以前很多未成年人对于职业电竞存在不切实际的幻想。”他表示，俱乐部已经有成熟的培养体系，行业有能力克服这个困难。

此外，廖旭华表示，目前电竞行业内真正具备电竞可能性的产品还太少。在他看来，诸如《英雄联盟》《DOTA2》《CS:GO》等产品比较成功，但大部分公司仍然只是将电竞作为游戏运营的一部分，游戏本身的玩法和设计仍需多下功夫。



某高校电竞战队队员在进行训练。

新华社/图

年内第二批游戏版号下发 60 款游戏产品获批

腾讯、网易再度缺席

此次游戏版号名单中，涉及

的上市公司包括完美世界、英雄互娱等，也有米哈游等知名未上市游戏公司。腾讯和网易在版号发放重启后的第一批和第二批游戏名单中均缺席。

5 月 18 日，一季度财报会议

米哈游摆脱《原神》依赖？

此次过审的 60 款国产新游，分别为 58 款移动游戏，1 款网页游戏和 1 款客户端游戏。其中较受瞩目的产品有米哈游的《科契尔前线》，完美世界的《黑猫奇闻社》，咪咕互动的《中职篮：全力以赴》，英雄互娱的《极无双 2》等。

天眼查显示，米哈游于 2020 年申请注册“科契尔前线”商标，涵盖所有 45 个国际分类，于 2021 年注册成

推进网游属地管理试点

此次版号名单对申报类别的叫法也有所调整。此前获批版号产品的申报类别是“移动”“移动-休闲益智”“客户端”等，而此次名单则分别为“国产移动游戏”“国产客户端游戏”“国产网页游戏”。其中，16 款游戏标注有“试点”的字样，并且其出版和运营单

位均位于同一城市，大部分来自北京或上海。

据悉，此次波克城市获批的《猫咪公寓 2》的申报类别为“国产移动游戏(试点)”。波克城市人士对记者表示，目前这款游戏在各大渠道和官方网站已开启预约，产品已进入最后调优阶段。

功。然而时至今日，米哈游官网、官方账号上并未有《科契尔前线》的相关信息。互联网上有爆料称，《科契尔前线》是一款射击游戏。截至发稿，米哈游方面未就《科契尔前线》的基本信息和上线计划向记者作出回应。

游戏社区平台 TapTap 显示，米哈游目前有《崩坏：星穹铁道》和《绝区零》两款游戏正处于预约状态，加上新近确认的《科契尔前线》，该公

司至少有 3 款在研游戏。考虑到该公司的明星产品《原神》在 1 至 3 月每个月都推出新版本或新活动，且游戏主线中的 7 国还有 4 国故事未展开，米哈游的工作不可谓不繁重。

对此，张书乐向记者表示，米哈游的这种打法和国产游戏惯常在一个时段内集中火力多元化开发一个爆款类型的思路不同，暴露出其“野心”，它跳出大多数游戏公

到新的版号。”

目前，就游戏收入而言，腾讯仍坐稳国内市场第一把交椅。根据伽马数据统计，2022 年 4 月移动游戏流水榜单 TOP10 中，6 款游戏来自腾讯。一季度，腾讯游戏收入规模达 436 亿元。

不过，腾讯游戏业务体量虽大，增长却显疲软，尤其是在国内市场。其一季度游戏收入较 2021 年同比持平。其中，本土市场游戏收入 330 亿元，同比下降 1%；国际市场游戏收入 106 亿元，同比增长 4%。

自由贸易港建设放宽市场准入若干特别措施的意见》提出：“探索将国产网络游戏试点审批权下放海南，支持海南发展网络游戏产业。”同年 9 月，国务院印发《关于推进自由贸易试验区贸易投资便利化改革创新若干措施》，其中第十六条显示：“开展网络游戏属地

管理试点”“在符合条件的自贸试验区所在地推进网络游戏审核试点工作。”

开源证券研报认为，这一政策有利于游戏行业长期健康发展：“开展游戏属地化管理，或提高游戏版号审批效率，有利于游戏企业明确游戏版号审核要求。”

网易 2022 年一季度在线游戏服务收入为 173 亿元，同比增长 15.3%，在国内位居第二。

或许是受版号发放这一积极信号影响，尽管腾讯和网易在名单中缺席，但两者在 6 月 8 日的股价仍分别涨逾 6% 和 5%。

的《梦幻西游》。5 月 6 日消息，据数据分析机构 Sensor Tower 报告，《原神》手游在全球范围内的收入已超 30 亿美元。

张书乐表示，米哈游在全球市场中角逐，需要有能标榜其为游戏大厂的多维度代表作撑场子，“哪怕在营收上未必是爆款，也要在创新上惊艳。”张书乐认为，米哈游本质上在学习网易一直以来的游戏精品化路线。

本报记者 许心怡 吴可仲 北京报道

6 月 7 日晚间，国家新闻出版署官网公布 2022 年 6 月国产网络游戏审批信息，共 60 款国产新游戏获得版号，数量与上一次相比增加了 15 款。这是继 4 月版号发放重启后，第二批过审的游戏名单。

开源证券研报认为，6 月游戏版号下发或许意味着，随着新冠肺炎疫情缓解，游戏版号发放重回常态化，精品游戏的上线也有望加快。

值得关注的是，在今年两次获批的游戏名单中，均未看到腾讯、网易两个游戏大厂的身影。而因《原神》名声鹊起的米哈游，此次携新产品《科契尔前线》入围。游戏行业时评人张书乐向《中国经营报》记者表示，米哈游在全球市场中角逐，需要有能标榜其为游戏大厂的多维度代表作撑场子，“哪怕在营收上未必是爆款，也要在创新上惊艳”。